ATARI COMPUTER 600XL™



ATARI®


ATARI 600XL
ESC
SET TAB
CONTROL
SHIFT
Q
W
E
R
A
S
D
F
G
Z
X
C
V
B
N

A POWERFUL NEW HOME COMPUTER

The ATARI® 600XL™ takes you into the exciting world of the information revolution. By just connecting the 600XL to your television, you can write and edit on the screen, create original graphic designs, and programme with ATARI BASIC, a built-in computer language.

Your computer gives you access to a large family of ATARI products. With the right accessories and programmes, you can compose music, play computer games, communicate with other ATARI Home Computer owners, or balance your budget. There is really no limit to what you and your computer can do.

The connection instruction brochure tells you how to connect your ATARI 600XL to your television.



Cartridge Slot
Plug-in cartridges provide quick and easy program loading

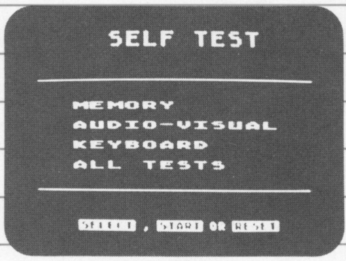
Joystick or Paddle Controller Ports
For connecting touch pads, key pads, light pens, joysticks, and paddle controllers

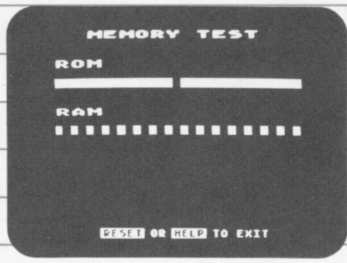
TESTING THE SYSTEM

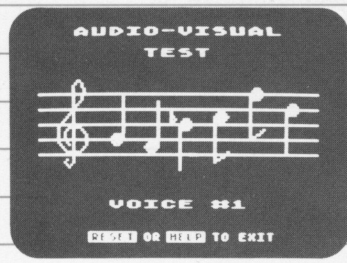
The ATARI 600XL automatically tests itself when you turn it on. The words MEMORY TEST appear if there is a problem.

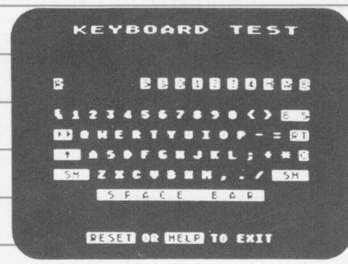
Before you use the computer for the first time, you should also check the system with a series of visual and sound tests.

You can run these tests with the help of the SELF TEST menu.









SELF TEST

To begin the SELF TEST, hold down the **OPTION** key while turning the computer on, or type ***BYE*** when READY appears on the screen.

The SELF TEST menu (list of tests) will be displayed. Press **SELECT** to make your choice, then press **START** to begin. Press **HELP** to return to SELF TEST menu. Press **RESET** to stop tests and return to ATARI BASIC.

When you select ALL TESTS, the computer runs the MEMORY, AUDIO-VISUAL, and KEYBOARD tests automatically. Press **HELP** to stop tests and to return to menu; press **RESET** to return to ATARI BASIC.

MEMORY TESTS

Your computer has two kinds of memory. ROM is permanent memory and RAM is memory available for programmes you load into the computer or write.

Two colour bars appear on the screen when ROM is tested. During the RAM test, 16 squares appear. The bars and squares should turn green or blue. If they turn red or purple contact you ATARI dealer.

AUDIO-VISUAL TEST

Your ATARI 600XL has four programmable sound voices and colour and graphics capability. A musical staff and treble clef will appear on the screen above the number of the voice being tested. Six notes are played and displayed for each of the four voices.

If a voice number appears without sound, it is not working. The colours should be consistent in each test.

KEYBOARD TEST

Your keyboard is displayed on the screen during this test. When you press a key, the corresponding key on the screen flashes in inverse video (blue on white). If a key does not flash, it is not working.

SHIFT and **CONTROL** keys flash only when pressed simultaneously with another key. **HELP** and **RESET** terminate the test; **BREAK** evokes no response.

SOFTWARE

Software adapts the computer to a specific job. Ready-to-use ATARI software is available for a multitude of applications.

MEMORY

The size of the computer's memory determines how much information it can store. Your 16k ATARI 600XL has enough memory for most purposes, but some software requires more. You can purchase a memory expansion module from your ATARI dealer.

CARTRIDGES

Many kinds of software come in cartridges. Insert the cartridge firmly , with the label facing you, into the cartridge slot on top of the console.

If you have just been using another programme, press **RESET** after inserting the new programme.



THE KEYBOARD

Many keys on the computer keyboard function the same as on a typewriter. The CONTROL and SHIFT keys are used to move the cursor on the screen, insert or delete text, or to modify the display.

For these functions you must hold down the **CONTROL** and **SHIFT** keys while pressing another key.

The CURSOR is the white square you see on your screen. It shows your position in a programme or text.

How a key funtions may vary in different programmes. Consult your programme owner's guide for further help.



COMMANDS

OPTION

Chooses among variations within a programme.

RESET

Stops the computer in the middle of what it is doing and returns the programme to its opening screen. (Often BREAK is recommended for stopping programmes.)

START

Usually starts a programme or a game.

SELECT

Often is used to choose one of several applications in a programme.

HELP

Is used for assistance with some programmes.

BREAK

Usually interrupts whatever funtion the computer is performing.

ESC

ESCAPE Usage depends on the programme. In some programmes it takes you from one menu to another.

CONTROL + INSERT

Inserts a space in some programmes. Characters may be entered by typing over the inserted space.

DELETE BACK SPACE

Moves the cursor back one space, deleting what was typed. If held down, it continues deleting characters.

CONTROL + DELETE BACK SPACE

Deletes at the position of the cursor and shifts remaining characters, filling the line.

CONTROL + 1

Stops the TV display; Press again to continue.

CONTROL + 2

Sounds a buzzer.

CONTROL + 3

Marks end-of-file (EOF) for input from the keyboard.

SHIFT + INSERT

Makes space to insert a programme or text line.

SHIFT + DELETE BACK SPACE

Deletes the programme or text line.

SHIFT

Types upper-case characters without exiting lower-case mode.

CAPS

Shifts computer between upper and lower-case modes. Releases computer from CONTROL LOCK mode.

CONTROL + CAPS

Produces the CONTROL LOCK mode.

SHIFT + CAPS

Locks computer in upper-case mode for alphabetic characters. Press SHIFT for special characters on number keys.

CONTROL + ↑ / ↓ / ← / →

Moves the cursor without changing the programme or display.

RETURN

Moves cursor to left margin. Tells computer you have finished typing or editing a programme line.

REVERSE VIDEO Turns reverse video mode on and off. In some programmes this key is called the ATARI (Ʌ) key.

AUTO REPEAT When you press a key and hold it down, the character repeats itself until you release the key.

GRAPHICS

There are 29 graphics characters built into the computer keyboard. They allow you to build graphs, make charts and draw pictures. This keyboard shows the keys you must press - in combination with **CONTROL** - to display each character.



INTERNATIONAL CHARACTER SET

An international character set is built into the keyboard. To access these keys in BASIC use the following poke command:

POKE 756, 204 [Press **RETURN**]

Press **CONTROL** in combination with keys shown below to display international characters.



ATARI BASIC

Now you are ready to try the built-in ATARI BASIC. You can use ATARI BASIC to write your own programmes.

Copy the following programmes. You will be surprised what your computer can do!

Programme One demonstrates the computer's graphics capabilities; Programme Two shows how you can use sound; and Programme Three is a computer game.



Type ***NEW*** and press **RETURN** to clear memory before you type each new programme.

Made a mistake? Press the **DELETE BACK SPACE** key until you delete the error, then type the correction and continue. You may also go back to an error by holding down the **CONTROL** key while pressing one of the arrow keys.

Press **RETURN** after you type in each line (including lines you have corrected). Pressing **RETURN** "enters" the information into memory.

If there are any mistakes in a programme line, you will see an Error Message showing the line number after you type in ***RUN***.

TYPE ***LIST*** or ***LIST line number*** (e.g.: LIST 10) to display the programme or programme line and correct the error.

Type these BASIC programmes exactly as they are written here. If a programme line is too long for your screen, the computer will automatically continue to the next line. Press **RETURN** only after you have typed the whole programme line.

Press **BREAK** to stop the programme being run.

Programme One:

[Type the following as written, remembering to press **RETURN** after each line.]

```
10 GRAPHICS 11
20 LL=191
30 RL=79
40 FOR ZEBRA=0 to 48
50 REM GTIA HIWAY*FAST LANE*
60 COLOR ZEBRA
70 PLOT RL, LL
80 DRAWTO 0, 0
90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Type ***RUN***, press **RETURN**, and watch it go!

Programme Two:

```
10 GRAPHICS 7+16: SETCOLOR 4, 0, 0:
SETCOLOR 1, 0, 4
20 COLOR 2
30 PLOT 2,2: DRAWTO 30, 34: DRAWTO 78, 40:
DRAWTO 100, 57: DRAWTO 110, 50: DRAWTO 140, 76
40 FOR LIGSOU=1 TO 255
50 SOUND 0, LIGSOU, 8, 10
60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR 1, 0, 14
70 NEXT LIGSOU
80 SETCOLOR 1, 0, 0
90 FOR DE=1 TO 200: NEXT DE
100 GOTO 10
```

Type ***RUN***, press **RETURN**.

Programme Three:

To get the arrow ⟩ in this programme, press **ESCAPE** once, then hold down **CONTROL** and press **CLEAR**. Then close the inverted commas.

```
10 PRINT " ⟩ ": DIM NAME$ (20) : POSITION 2, 7
20 PRINT "TYPE IN YOUR NAME AND PRESS THE RETURN
KEY"
30 POSITION 4, 12: PRINT "NAME";: INPUT NAME$
40 GRAPHICS 2 + 16
50 POSITION (20-LEN (NAME$)) /2, 4: REM CENTERS THE
NAME
60 PRINT #6; NAME$
70 POSITION 1, 7: PRINT #6; "IS A FLASHY PERSON": REM
TYPE " IS A FLASHY PERSON" IN INVERSE VIDEO
80 FOR FLIP = TO 20
90 FOR FLASH=0 to 14
100 SETCOLOR 0, 0, FLASH: SOUND 0, FLASH, 10, 10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20: NEXT DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0, 0, 14: SOUND 0, 0, 0, 0
150 FOR DELAY=1 TO 1000: NEXT DELAY
160 SETCOLOR 0, 0, 0: SETCOLOR 2, 0, 0
170 FOR DELAY=1 TO 800: NEXT DELAY
180 RUN
190 END
```

Type ***RUN*** and press **RETURN**.

Programmes from *"Inside ATARI BASIC, A Fast, Fun, and Friendly Approach",* by William Carris.

BUILDING A SYSTEM

The kind of software you use, and what you want to do with it, determines what additional equipment you may need. You may want a joystick for computer games or a printer for writing reports.

CASSETTES AND DISKETTES

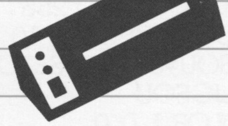
If you want to save data or use software on cassettes or diskettes, you must purchase a program recorder or disk drive. Without a recorder or disk drive, you lose what you type once you turn the computer off.

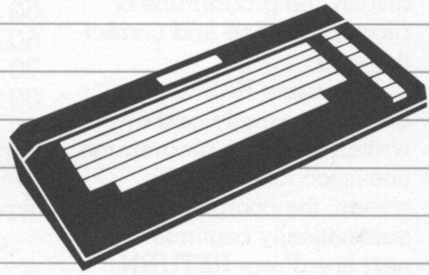
The ATARI 1010™ Program Recorder offers an inexpensive way to store information. Data are recorded on an ordinary cassette tape. For speed and efficiency, you may decide to buy the ATARI 1050™ Disk Drive. The disk drive requires a memory expansion module which you may purchase from your ATARI dealer.

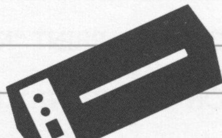
PRINTERS

The inexpensive and easy-to-use ATARI 1027™ Printer prints letter quality type on regular typing paper. The characters are fully formed, like the type produced by an electric typewriter.

Artwork, charts and graphs are best displayed by the ATARI 1020™ Color Printer. You can draw or "plot" vibrant colour graphics with the four colour pens of the ATARI 1020 printer, or print text in various sizes.

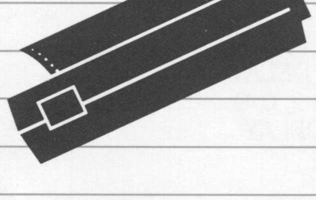


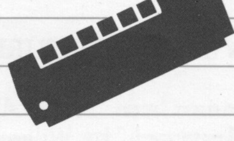












MAINTENANCE TIPS

Keep your computer clean by occasionally wiping it with a moist, lint-free cloth.

Do not use household solvents or cleansers on the computer.

Keep liquids away from the work area.

Avoid scratching the transparent plastic strip next to the column of function keys.

BOOKS AND MAGAZINES

Most of the situations and problems you may encounter have already been met and worked out by others. The sources listed here are a few of the many aids which can help you or guide you to new, exciting directions for home computer use.

BOOKS

Albrecht, Bob; Finkel, LeRoy; and Brown, Jerald R. *ATARI® BASIC*. New York: John Wiley & Sons, 1979.

ATARI BASIC REFERENCE MANUAL. Atari, Inc. 1983

TECHNICAL REFERENCE NOTES. Atari Home Computer System. Atari, Inc. 1983

Willis, Jery and Miller, Merl. *COMPUTERS FOR PEOPLE.* Beaverton, Oregon: Dilithium Press, 1982.

Poole, Lon; McNiff, Martin; and Cook, Steven. *YOUR ATARI COMPUTER.* Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw Hill, 1982.

Carris, William. *INSIDE ATARI BASIC.* Reston, VA: Reston Publishing, 1983.

MAGAZINES

ANTIC-The Atari Resource. 600 18th St. San Francisco, CA 94107

ANALOG COMPUTING, The Magazine for Atari Computer Owners. P.O. Box 23 Worchester, MA 01603

HI-RES MAGAZINE, The Complete Magazine for Atari users. 755 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750

IN CASE OF DIFFICULTY

Q. I've set up my computer following the Connection Instructions, but when I turn it on, nothing happens. What do I do now?

A. If the word READY doesn't appear when you turn on your computer, retrace your steps. Make sure all cords and cables are plugged securely and that power is coming into the system. The red Power ON/OFF light located on the lower right side of the keyboard should be on. Try adjusting the fine-tuning knob on your TV. If you still don't get the proper display, or if the words MEMORY TEST appear on the TV screen, your computer may need servicing. For the location of the nearest ATARI Factory Authorized Service Center, contact your ATARI retailer.

Q. When I press the **HELP** key nothing happens. Why not?

A. The HELP key is designed to work with specific programmes to give assistance. If the computer doesn't respond, the programme you are using is probably not set up for use with the HELP key.

Q. I just tried using the computer's built-in ATARI BASIC. I typed in a programme, but it won't run. Why is that?

A. Make sure you pressed **RETURN** after each programme statement before typing ***RUN***. When you press **RETURN** you are telling the computer that you are entering information.

Another common mistake is confusing zeros with the capital letter O. They look very similar, but the computer treats them as two different characters. The zero is in the top row of keys on the keyboard-with the other numbers. The letter O is in the row below it.

If you encounter further problems with language, consult the "ATARI BASIC" or "BOOKS AND MAGAZINES" section.

Q. What do I do if the red Power ON/OFF light comes on, but the TV picture is distorted?

A. There are number of things you should check:
*Make sure the TV Channel Switch on the computer and channel selector on your TV set are properly set.
*Try a different cartridge in the Cartridge Slot to determine if the software is working. Make sure the cartridge is pressed down firmly to the bottom of the slot.

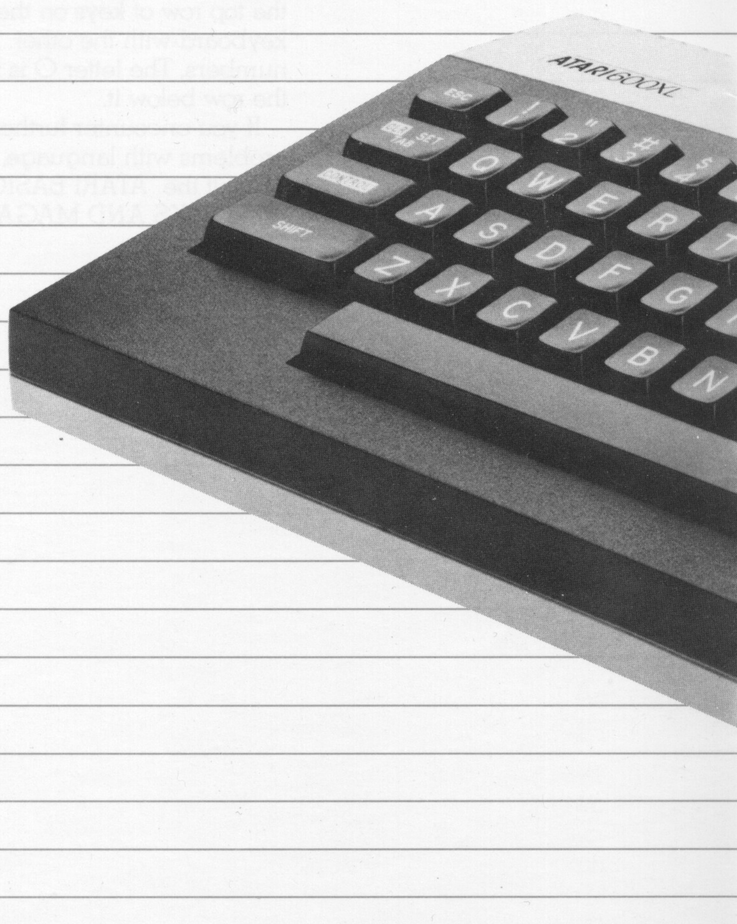
IMPORTANT INFORMATION

Like any electrical appliance, this ATARI Home Computer uses and produces radio frequency energy. If it is not installed and used properly according to the instructions the equipment may cause interference with your radio or television reception.

If you believe this equipment is causing interference with your own radio or television reception, try turning the equipment on and off.

If the interference problem stops when the equipment is turned off, then the equipment is probably causing the interference. With the equipment turned on, you may be able to correct the problem by trying one or more of the following measures:
*Reorient the radio or television antenna.
*Reposition the equipment in relation to the radio or television.
*Move the equipment away from the radio or television.
*Moving the RF cable around may clear up a distorted TV picture.

Operation of noncertified peripherals with this computer are likely to result in interference of radio or TV reception.


ATARI 600XL

DER NEUE LEISTUNGSFÄHIGE PRIVAT-COMPUTER

Der ATARI® 600 XL™ führt Sie in die spannende Welt der Informationsverarbeitung ein. Durch einfaches Anschleißen an Ihr Fernsehgerät können Sie auf dem Bildschirm schreiben und kreative zeichnen und entwerfen.

Die dafür notwendige Computer-Sprache ATARI BASIC ist bereits eingebaut. Selbstverständlich ist er auch für die ATARI Computerspiele geeignet.

Die separate Anleitungskarte zeigt Ihnen, wie der ATARI 600 XL an das Fernsehgerät anzuschließen ist.

ROM-Modulschacht
Einsteckbare ROM-Modulschacht ermöglichen schnelle und leichte Programmeinladung.



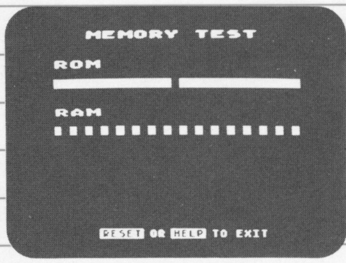
Steuerknüppel- oder Drehreglersteuerungseingänge
Für Anschlüsse an Tastplatten, Tastaturen, Lichtstiften, Steuerknüppel und Drehregler.

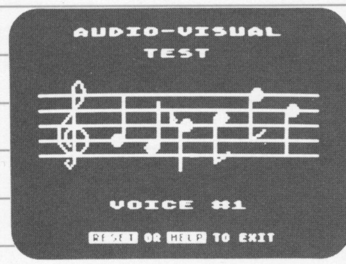
SYSTEM-ÜBERPRÜFUNG

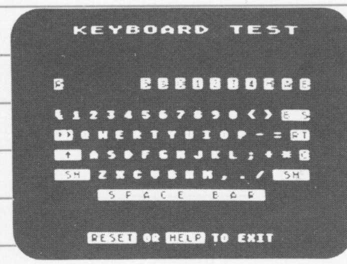
Der ATARI 600 XL führt nach dem Einschalten einen automatischen Systemtest durch. Ist etwas nicht in Ordnung, erscheint die Meldung MEMORY TEST

Bevor Sie den Computer zum ersten Mal benutzen, sollten Sie auch das System mit einer Reihe Sicht- und Tontests prüfen. Sie können diese Tests mit Hilfe der SELBSTTEST-KARTE vornehmen.









SELBSTTEST

Sie können diesen Systemtest jederzeit manuell starten: einfach den Computer bei gedrückter **OPTION**-Taste einschalten, oder nach der Meldung READY das wort ***BYE*** eintippen.

Es erscheint das Test-Menü (SELF TEST). Wählen Sie mit der **SELECT**-Taste und drücken Sie **START**. Die **HELP**-Taste bringt Sie zum Menü zurück.

RESET unterbricht den Test und führt zum ATARI BASIC zurück.

Wenn Sie alle Tests wählen (ALL TESTS), prüft der Computer den Speicher (MEMORY), Ton und Graphik (AUDIO-VISUAL) und die Tastatur (KEYBOARD). Drücken der **HELP**-Taste stoppt den Test und führt zurück zum Menü; **RESET** führt zurück zum ATARI BASIC.

SPEICHERTEST (MEMORY-TEST)

Ihr Computer besitzt zwei Arten von Speichern: den Festwertspeicher (ROM) und den freiverfügbaren Speicher (RAM), in dem Programme und Daten abgelegt werden.

Beim ROM-Test erscheinen zwei Farbbalken auf dem Bildschirm, beim RAM-Test sind es 16 Quadrate. Die Balken und Quadrate sollen sich von weiß in grün oder blau verändern. Falls sie sich rot oder rosa färben, so ist das Gerät nicht in Ordnung. Ihr ATARI Fachhändler hilft Ihnen dann gern weiter.

TON/GRAPHIK-PRÜFUNG (AUDIO-VISUAL TEST)

Ihr ATARI 600 XL hat 4 Tonkanäle und hochauflösende Graphikmöglichkeiten. Eine Notenlinie mit Violinschlüssel erscheint über der Nummer des gerade geprüften Kanals. Für jeden der 4 Kanäle werden 6 Noten dargestellt und gespielt.

Bitte, prüfen Sie bei fehlendem Ton die eingestellte Lautstärke Ihres Fernsehgerätes. Die Farben müssen innerhalb eines jeden Tests unverändert bleiben.

TASTATUR-TEST (KEYBOARD-TEST)

Die Schreibtastatur erscheint auf dem Bildschirm. Beim Drücken einer Taste blinkt sie auf. Andernfalls liegt ein Defekt vor.

Die Tasten **SHIFT** and **CONTROL** blinken nur, wenn gleichzeitig eine andere Taste gedrückt wird. **HELP** und **RESET** beenden die Prüfung. **BREAK** ist beim Test ohne Reaktion.

SOFTWARE

Fur den Betrieb des Computers ist Software (Programm) erforderlich. Sie können die Programme selbst erstellen oder aus dem großen Angebot fertiger ATARI Software für die verschiedenen Anwendungsgebiete auswählen.

SPEICHER

Die Größe des Computer-Speichers bestimmt, wieviel Informationen er speichern kann. Ihr ATARI 600 XL hat mit 16K Byte genügend Speicherkapazität für die meisten Anwendungen. Bei Ihrem ATARI-Händler können Sie zusätzliche Speicher-Erweiterungsmodule kaufen.

ROM-MODUL

Eine Vielzahl fertiger Programme sind als ROM-Modul lieferbar. Es ist mit dem Etikett nach vorn in den Schacht auf der Konsole einzusetzen. Anschließend bitte die **RESET**-Taste drücken.



TASTATUR

Die Tastatur entspricht im wesentlichen der einer Schreibmaschine. Die **CONTROL**- und **SHIFT**-Tasten werden verwendet, um das "Cursor" genannte kleine weiße Quadrat auf dem Bildschirm zu bewegen, Text einzufügen, zu löschen oder um die Anzeige zu ändern.

Für einige Funktionen ist das gleichzeitige Drücken von **CONTROL** oder **SHIFT** und einer anderen Taste erforderlich.

Die Wirkung dieser Tasten kann von Programm zu Programm variieren. Bitte beachten Sie die jeweilige Anleitung.



FUNKTIONS-TASTEN

Allgemein haben die Funktionstasten folgende Wirkung:

[OPTION]

OPTION Wählt Variationen innerhalb eines Programms.

[RESET]

RESET unterbricht den Program-Ablauf und führt zum Anfang zurück. (In verschiedenen Programmen wird dafür BREAK verwendet.)

[START]

Mit **START** wird ein Spiel oder ein Programmteil begonnen.

[SELECT]

SELECT dient zur Auswahl der Anwendungen innerhalb eines Programms.

[HELP]

HELP gibt in einigen Programmen kurze Bedienungshinweise.

[BREAK]

BREAK dient zum Abbruch selbstgeschriebener Programme.

[ESC]

ESC (ESCAPE) ist in der Funktion vom jeweiligen Programm abhängig.

[CONTROL] [INSERT]

Mit **CONTROL INSERT** können Leerzeichen bzw. Zwischenräume eingefügt werden.

[DELETE BACK SPACE]

DELETE BACK SPACE bewegt den Cursor nach links und löscht vorhandene Zeichen.

[CONTROL] [DELETE BACK SPACE]

CONTROL mit **DELETE BACK SPACE** löscht das Zeichen unter dem Cursor. Die Zeichen rechts rücken nach.

[CONTROL] [1]

CONTROL mit **1** unterbricht die Ausgabe auf den Bildschirm. Ein nochmaliges Drücken setzt die Ausgabe fort.

[CONTROL] [2]

CONTROL mit **2** läßt einen Summer ertönen.

[CONTROL] [3]

CONTROL mit **3** markiert das Datenende (EOF) nach der Eingabe.

[SHIFT] [INSERT]

SHIFT mit **INSERT** fügt eine Leerzeile oberhalb des Cursors ein.

[SHIFT] [DELETE BACK SPACE]

SHIFT mit **DELETE BACK SPACE** löscht die Zeile, in der sich der Cursor befindet.

[SHIFT]

SHIFT führt zur zweiten Belegung der Tasten wie z.B.: Großbuchstaben und Sonderzeichen.

[CAPS]

CAPS dient zum Umschalten zwischen Groß- und Kleinschreibung.

[CONTROL] [CAPS]

CONTROL mit **CAPS** verriegelt die Tastatur im Modus Graphikzeichen.

[SHIFT] [CAPS]

SHIFT mit **CAPS** schaltet auf Großbuchstaben um. **SHIFT** und Drücken der numerischen Tasten bringt deren zweite Belegung.

[CONTROL] [↑] [↓] [←] [→]

CONTROL ↑ ↓ ← → bewegt den Cursor, ohne das Programm oder die Anzeige zu ändern.

[RETURN]

RETURN ist nach Beenden einer (logischen) Zeile zu drücken. Der Cursor springt auf den Anfang der nächsten Zeile.

[◢]

INVERSE VIDEO (ATARI-Taste) schaltet auf Negativ-Darstellung um.

Hinweis: Längeres Festhalten einer Taste führt zur Wiederholung des entsprechenden Zeichens (Auto Repeat).

GRAPHIK

Auf der Tastatur sind 29 Tasten zusätzlich mit graphischen Symbolen belegt. Mit ihnen können z.B. Schaubilder und Karten erstellt werden. Man erhält die Zeichen durch gleichzeitiges Drücken der **CONTROL**-Taste und der gewünschten Taste gemäß der folgenden Abbildung.



INTERNATIONALER ZEICHENSATZ

Der Computer kann je nach Software auch Sonderzeichen wie z.B.: ä, ö and ü schreiben. Beim Selbstprogrammieren in ATARI BASIC ist dazu folgender Befehl notwendig:

POKE 756,204 [und **RETURN** drücken].

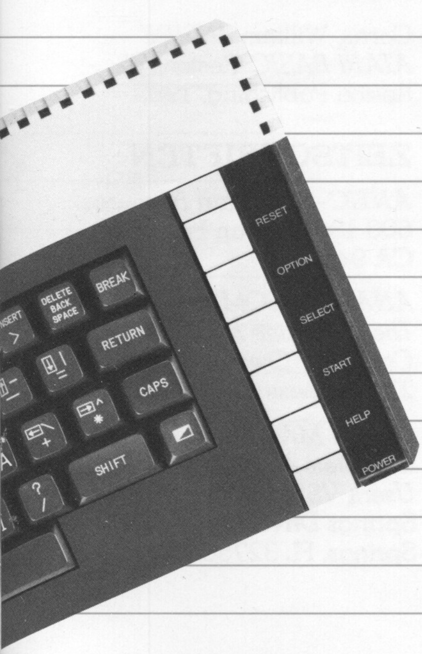


ATARI BASIC

Sie sind nun klar, der eingebaute ATARI-BASIC zu versuchen.

Mit ATARI BASIC können Sie Ihre eigenen Programme erstellen. Tippen Sie doch die folgenden Programme einmal ein und lassen Sie sich überraschen:

Programm eins demonstriert die Graphik-Möglichkeiten. Programm zwei zeigt die Tonmöglichkeiten und Programm drei ist ein Computerspiel.



Vor jedem neuen Programm tippen Sie ***NEW*** ein und drücken die **RETURN**-Taste, um den Speicher zu löschen.

Falls Sie sich vertippt haben, kann mit der Taste **DELETE BACK SPACE** oder **CONTROL** mit den "Pfeil-Tasten" der Fehler korrigiert werden.

Jede Zeileneingabe (mit max. 120 Zeichen) ist mit der **RETURN**-Taste abzuschließen.

Evt. übersehene Eingabefehler werden nach ***RUN*** unter Angabe der Zeilennummer angezeigt.

Durch Eintippen von ***LIST*** (und Drücken der **RETURN**-Taste) kann das gesamte Programm auf den Bildschirm zurückgeholt werden (***LIST 10*** z.B. zeigt Zeile 10).

Tippen Sie die nachfolgenden BASIC-Programme genau nach Vorlage ab. Wenn eine Programmzeile zu lang ist, geht der Computer automatisch eine Reihe tiefer. **RETURN** nur drücken, wenn Sie die ganze Programmzeile geschrieben haben.

Mit der **BREAK**-Taste kann das laufende Programm gestoppt werden.

Programm EINS:

[Tippen Sie das Folgende wie geschrieben, die RETURN-Taste hach jeder Zeile drückend.]

```
10 GRAPHICS 11
20 LL=191
30 RL=79
40 FOR ZEBRA=0 to 48
50 REM GTIA AUTOBAHN *SCHNELLE FAHRRINNE*
60 COLOR ZEBRA
70 PLOT RL, LL
80 DRAWTO 0, 0
90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

RUN tippen, **RETURN** drücken und das Programm läuft.

Programm ZWEI:

```
10 GRAPHICS 7+16: SETCOLOR 4, 0, 0:
SETCOLOR 1, 0, 4
20 COLOR 2
30 PLOT 2,2: DRAWTO 30, 34: DRAWTO 78, 40:
DRAWTO 100, 57: DRAWTO 110, 50: DRAWTO 140, 76
40 FOR LIGSOU=1 TO 255
50 SOUND 0, LIGSOU, 8, 10
60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR 1, 0, 14
70 NEXT LIGSOU
80 SETCOLOR 1, 0, 0
90 FOR DE=1 TO 200: NEXT DE
100 GOTO 10
```

RUN tippen und **RETURN** drücken.

Programm DREI:

Den Pfeil) in Zeile 10 erhalten Sie durch Drücken der **ESC**-Taste, dann **CONTROL** festhalten und gleichzeitig die **CLEAR**-Taste drücken.

```
10 PRINT " ) ": DIM NAME$ (20) : POSITION 2, 7
20 PRINT "TIPPEN SIE IHRE NAME UND RETURN
DRÜCKEN"
30 POSITION 4, 12: PRINT "NAME";: INPUT NAME$
40 GRAPHICS 2 + 16
50 POSITION (20-LEN (NAME$)) /2, 4: REM CENTERS THE
NAME
60 PRINT #6; NAME$
70 POSITION 1, 7: PRINT #6; "IST EIN FREMDER VOGEL":
REM " IST EIN FREMDER VOGEL" IN INVERSE VIDEO
TIPPEN
80 FOR FLIP = TO 20
90 FOR FLASH=0 to 14
100 SETCOLOR 0, 0, FLASH: SOUND 0, FLASH, 10, 10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20: NEXT DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0, 0, 14: SOUND 0, 0, 0, 0
150 FOR DELAY=1 TO 1000: NEXT DELAY
160 SETCOLOR 0, 0, 0: SETCOLOR 2, 0, 0
170 FOR DELAY=1 TO 800: NEXT DELAY
180 RUN
190 END
```

RUN tippen und **RETURN** drücken.

Programme aus dem Buch *"Inside ATARI BASIC, A Fast, Fun, and Friendly Approach,"* von William Carris.

SYSTEMAUSBAU

Je nach Anwendungsbereich sollte das System ausgebaut werden. Für Video-Spiele kann ein Steuerknüppel sinnvoll sein, für Textverarbeitung ist zum Beispiel ein Drucker notwendig. Ihr ATARI-Fachhändler berät Sie gern.

CASSETTEN UND DISKETTEN

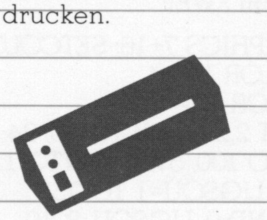
Wenn Sie Daten zwischenspeichern oder fertige Software von Cassetten oder Disketten einsetzen wollen, benötigen Sie einen Programm-Recorder bzw. eine Diskettenstation. Ohne Zwischenspeicherung sind die Daten bzw. Programme nach Abschalten des Computers gelöscht.

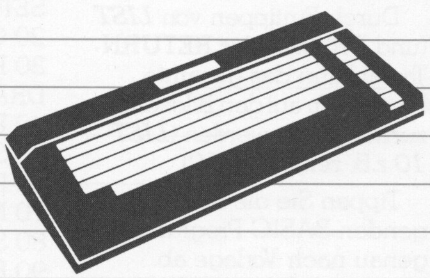
Der Programm-Recorder ATARI® 1010™ ist eine preiswerte Speichermöglichkeit. Die Daten werden auf einer normalen Tonbandcassette gespeichert. Ein sehr schneller Datenzugriff ist mit der Diskettenstation ATARI ® 1050™ möglich. Sie erfordert ein Speichererweiterungs-Modul, den Sie bei Ihrem ATARI Fachhändler kaufen können.

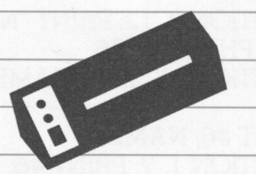
DRUCKER

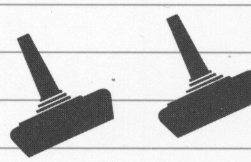
Der Drucker ATARI® 1027™ is ein preiswerter Typenraddrucker mit einem Schriftbild wie bei einer elektrischen Schreibmaschine.

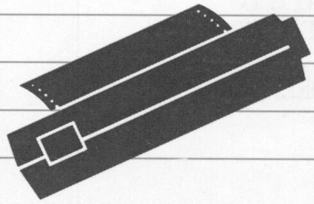
Graphische Arbeiten, Schaubilder und Diagramme werden am besten durch den ATARI 1020™ Farbdrucker dargestellt. Sie können vibrierende Farbgraphiken mit den vier Farbstiften des ATARI 1020 Druckers zeichnen oder anlegen oder Text in verschiedenen Formaten drucken.

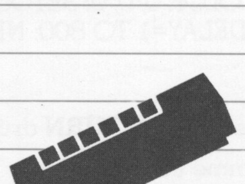












WARTUNGSTIPS

Der Computer benötigt kaum Pflege.

Sie sollten ihn aber gelegentlich mit einem feuchten, fusselfreien Tuch abwischen.

Haushaltsübliche Reinigungsmittel sind zu vermeiden.

LITERATUR

Die folgenden Bücher und Zeitschriften (in englischer Sprache) informieren Sie ausführlich über das ATARI Computer System und beantworten viele Fragen, die noch auftauchen könnten. Weitere Hinweise auch über deutsche Ausgaben übersenden wir Ihnen auf Wunsch.

BÜCHER

Albrecht, Bob; Finkel, LeRoy; und Brown, Jerald R. *ATARI® BASIC.* New York: John Wiley & Sons, 1979.

ATARI BASIC REFERENCE MANUAL. Atari, Inc. 1983.

TECHNICAL REFERENCE NOTES. Atari Home Computer System. Atari, Inc. 1983.

Willis, Jerry and Miller, Merl. *COMPUTERS FOR PEOPLE.* Beaverton, Oregon: Dilithium Press, 1982.

Poole, Lon; McNiff, Martin; and Cook, Steven. *YOUR ATARI COMPUTER.* Berkeley, CA.: Osborne/McGraw Hill, 1982.

Carris, William. *INSIDE ATARI BASIC.* Reston, VA: Reston Publishing, 1983.

ZEITSCHRIFTEN

ANTIC—The Atari Resource. 600 18th St., San Francisco, CA 94107

ANALOG COMPUTING, The Magazine for Atari Computer Owners. P.O. Box 23 Worchester, MA 01603

HI-RES MAGAZINE, The Complete Magazine for Atari Users, 755 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750

WAS MÖCHTEN SIE WISSEN?

Frage: Nach dem Einschalten des Computers passiert nichts, obwohl ich das Gerät nach Anweisung angeschlossen habe. Was soll ich machen?

Antwort: Wenn nach Einschalten nicht READY auf dem Bildschirm erscheint, so sind die Schritte zu wiederholen. Achten Sie bitte auf sichere und feste Anschlüsse. Die rote Kontrollampe (Ein/Aus) muß leuchten. Prüfen Sie bitte auch die Kanal-Feineinstellung am Fernsehgerät. Wenn das noch kein Erfolg bringt bzw. MEMORY TEST erscheint, muß der Computer bei Ihrem ATARI Fachhändler überprüft werden.

Frage: Wenn ich **HELP** drücke, passiert nichts. Warum?

Antwort: Die HELP Taste für weiterführende Hinweise ist nur für einige spezielle Software-Programme von Bedeutung.

Frage: Ich habe mit dem eingebauten ATARI BASIC ein Programm selbst geschrieben. Warum läuft es nicht?

Antwort: Der Computer verarbeitet die Informationen nur dann, wenn nach jeder Programmzeile **RETURN** gedrückt worden ist. Bitte, verwechseln Sie auch nicht den Buchstaben "O" mit dem Wert 0 (Null).
Für weitere Erläuterungen verweisen wir auf die Literaturhinweise in diesem Heft.

Frage: Was ist zu machen, wenn die Betriebslampe an ist, aber das Fernsehbild verzerrt ist?

Antwort: Fernsehgerät und Computer müssen auf den gleichen Kanal eingestellt sein. Arbeitet die Software (ROM-Modul) einwandfrei? (Bitte, achten Sie auf festen Sitz im Schacht).

WICHTIGE INFORMATIONEN

Bei unsachgemäßem Anschluß in Verbindung mit unzulässigen Fremdgeräten können Störungen beim Radio— oder Fernsehempfang auftreten.

Wenn die Störungen nur bei Betrieb Ihres Computers auftreten, sollten die folgenden Schritte Abhilfe bringen:

* Antenne vom Radio oder Fernsehgerät anders ausrichten.
* Computer etwas entfernt aufstellen.
* Verbindungskabel zum Fernsehgerät anders verlegen.

Alle Angaben entsprechen dem Stand der Drucklegung

Technische Änderungen und Verbesserungen bei Hardware und Software können deshalb ohne Ankündigung durchgeführt werden.


ATARI 600XL

UN NUEVO ORDENADOR DE GRAN POTENCIA

El ordenador ATARI® 600XL™ abre las puertas del apasionante mundo de la revolución informática. Conectando simplemente el 600XL a su televisor puede usted escribir y editar en su pantalla, crear originales dibujos gráficos y programar en ATARI BASIC el lenguaje integrado del ordenador.

Su ordenador le facilita el acceso a toda la gran familia de productos ATARI. Junto con su embalaje hallará usted un ejemplar de la última edición del catálogo ATARI. Mediante los accesorios y programas apropiados podrá usted componer música, divertirse con juegos, comunicarse con otros propietarios de ordenadores ATARI, o bien hacer el balance de su presupuesto. En realidad, no hay un límite a lo que usted y su ordenador pueden hacer.

El folleto de instrucciones le indica cómo conectar su ATARI 600XL a su aparato de televisión y cómo hacerlo funcionar.

Compartimento para Cartuchos
Los cartuchos proporcionan una carga de programas rápida y sencilla.



Enchufes para Palancas o Paletas de Control
Para conectar pulsadores, llaves, plumas luminosas, palancas y paletas de control.

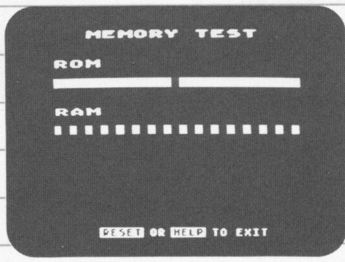
VERIFICACION DEL SISTEMA

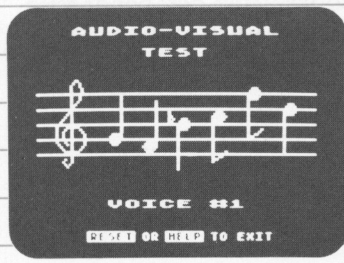
El ordenador ATARI 600XL lleva a cabo automáticamente su propia verificación al ponerlo en marcha. En caso de haber alguna dificultad aparecen las palabras MEMORY TEST (ENSAYO DE MEMORIA).

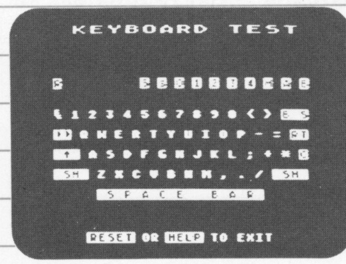
Antes de utilizar el ordenador por primera vez, debería de verificar asimismo el sistema mediante una serie de pruebas visuales y auditivas.

Puede usted realizar estas pruebas con la ayuda del menú.









SELF TEST (AUTOENSAYO).

Para llevar a cabo el SELF TEST, mantenga pulsada la tecla **OPTION** mientras pone en marcha el ordenador, o bien escriba ***BYE*** cuando aparezca en la pantalla la palabra READY.

La pantalla presentará entonces el menú, es decir, la lista de SELF TEST. Pulse la tecla **SELECT** para efetuar su elección, y pulse seguidamente la tecla **START** para comenzar la prueba. Pulse la tecla **HELP** para volver al menú de SELF TEST. Pulse la tecla **RESET** (PUESTA A CERO) para interrumpir el ensayo y volver al ATARI BASIC.

En caso de seleccionar ALL TESTS (TODOS LOS ENSAYOS), el ordenador llevará a cabo automáticamente los ensayos MEMORY (MEMORIA), AUDIO—VISUAL (AUDIOVISUAL) y KEYBOARD (TECLADO). Pulse la tecla **HELP** (AYUDA) para interrumpir los ensayos y volver al menú; pulse **RESET** para volver al ATARI BASIC.

ENSAYOS DE LA MEMORIA

Su ordenador tiene dos clases de memoria: la denominada "ROM" es una memoria permanente, mientras que la memoria "RAM" está disponible para programas que carga o escribe en el ordenador.

Al comprobar la memoria ROM aparecen en la pantalla dos barras de color. Durante la comprobación de la memoria RAM aparecen 16 cuadrados. Estas barras y cuadrados deberán ser azules o verdes. En caso de ser rojos o morados, póngase en contacto con su distribuidor de ATARI.

ENSAYO AUDIOVISUAL

Su ATARI 600XL posee una capacidad de cuatro voces sonoras programables, así como colores y gráficas. Un pentagrama en clave de Sol aparecerá en la pantalla encima del número de la voz que está siendo comprobada. Para cada una de las cuatro voces sonoras se interpretan y presentan seis notas.

Si el número de una voz aparece sin haber sido interpretada, esto significa que no funciona. Los colores deben ser consecuentes en cada una de las pruebas.

PRUEBA DEL TECLADO

Durante esta prueba el teclado aparece en la pantalla. Cuando pulsa usted una tecla, el carácter correspondiente destella en la pantalla en figuración inversa (azul sobre blanco). Si una tecla no destella, esto significa que no funciona.

Las teclas **SHIFT** (MAYUSCULAS) y **CONTROL** sólo destellan cuando son pulsadas simultáneamente con otra tecla. Las teclas **HELP** (AYUDA) y **RESET** terminan la prueba, mientras que la tecla **BREAK** (INTERRUPCION) no produce respuesta alguna.

CONJUNTO DE PROGRAMAS (SOFTWARE)

El conjunto de programas sirve para adaptar el ordenador para una tarea específica. Existen conjuntos de programas ATARI para múltiples aplicaciones.

MEMORIA

La dimensión de la memoria del ordenador determina la cantidad de información que puede almacenar. Su ordenador ATARI 600XL, con 16K, posee una memoria suficiente para la mayoría de aplicaciones, si bien algunos conjuntos de programas requieren una mayor capacidad de memoria. Puede usted adquirir un módulo de extenión de memoria en su distribuidor de ATARI.

CARTUCHOS

Muchos tipos de conjuntos de programas están disponibles en forma de cartuchos. El cartucho debe ser introducido firmemente en el compartimento previsto para este fin en la parte superior de la consola, con la etiqueta mirando hacia usted.

Si acaba usted de utilizar otro programa, pulse la tecla **RESET** antes de insertar el nuevo programa.



EL TECLADO

Varias teclas del ordenador funcionan de la misma forma que las de una máquina de escribir. Las teclas CONTROL y SHIFT sirven para desplazar el cursor en la pantalla, para añadir o suprimir partes en el texto, o bien para modificar la presentación.

Para estas funciones, debe usted pulsar simultáneamente las teclas **CONTROL** y **SHIFT** mientras pulsa otra tecla.

El cursor es el pequeño cuadrado blanco que puede ver en su pantalla. Sirve para indicarle su posición en un programa o en un texto.

La función de una tecla puede variar de un programa a otro. Consulte su guia del programa para más información.



MANDOS

OPTION

La tecla **OPTION** (OPCION) elige entre las distintas variaciones dentro de un programa.

RESET

La tecla **RESET** detiene el ordenador en el lugar exacto en que está y devuelve el programa a su punto de partida. (Se recomienda a menudo la tecla BREAK para detener un programa).

START

La tecla **START** (COMIENZO) sirve por lo general para comenzar un programa o un juego.

SELECT

La tecla **SELECT** (SELECCION) se utiliza a menudo para elegir una de varias aplicaciones en un programa.

HELP

La tecla **HELP** (AYUDA) sirve para obtener asistencia en algunos programas.

BREAK

La tecla **BREAK** (INTERRUPCION) sirve generalmente para interrumpir cualquier función que esté siendo ejecutada por el ordenador.

ESC

El uso de la tecla **ESC** ("ESCAPE" = SALIDA) depende del programa. En ciertos programas sirve para pasar de un menú a otro.

CONTROL INSERT

CONTROL INSERT inserta un espacio en ciertos programas. Pueden insertarse caracteres en este espacio.

DELETE BACK SPACE

DELETE BACK SPACE hace retroceder el cursor un espacio, y suprime lo que habia sido escrito. La supresión de caracteres continúa en tanto se siga pulsando esta tecla.

CONTROL DELETE BACK SPACE

CONTROL DELETE BACK SPACE permite suprimir lo que está escrito en la posición del cursor y desplaza los caracteres restates para rellenar la línea.

CONTROL 1

CONTROL 1 detiene la presentación que aparece en la pantalla de TV. Para reanudar la presentación vuelva a pulsar.

CONTROL 2

CONTROL 2 produce un zumbido.

CONTROL 3

CONTROL 3 marca el final del archivo (EOF) para la entrada a través del teclado.

SHIFT INSERT

SHIFT INSERT hace sitio para insertar un programa o una línea de texto.

SHIFT DELETE BACK SPACE

SHIFT DELETE BACK SPACE suprime el programa o línea de texto.

SHIFT

SHIFT permite imprimir los caracteres superiores de las teclas sin salir del modo del carácter inferior

CAPS

CAPS hace pasar el ordenador de mayúsculas a minúsculas o viceversa. Sirve también para sacar el ordenador del modo CONTROL LOCK.

CONTROL CAPS

CONTROL CAPS produce el modo CONTROL LOCK.

SHIFT CAPS

SHIFT CAPS bloquea el ordenador en el modo del signo superior para los caracteres alfabéticos. Pulse la tecla SHIFT para obtener los caracteres especiales de las teclas numeradas.

CONTROL ↑ ↓ ← →

CONTROL ↑ ↓ ← → mueve el cursor sin cambiar el programa o presentación.

RETURN

RETURN mueve el cursor hacia el márgen izquierdo. Sirve para indicarle al ordenador que se ha terminado de escribir o de editar una linea del programa.

REVERSE VIDEO sirve para pasar de la presentación normal (blanco sobre azul) al modo de figuración inversa (azul sobre blanco) y viceversa. En algunos programas esta tecla se llama tecla ATARI (⅄).

AUTO REPEAT. Cuando mantiene pulsada una tecla, el carácter correspondiente se repite hasta que se suelta la tecla.

GRAFICOS

El teclado del ordenador posee 29 caracteres gráficos. Estos le permiten construir gráficas, realizar tablas y hacer dibujos. Esta tabla muestra las teclas que debe usted pulsar - al mismo tiempo que la tecla **CONTROL** - para que aparezca el carácter correspondiente en la pantalla.



JUEGO DE CARACTERES INTERNACIONALES

Un juego de caracteres internacionales está integrado en el teclado. Para tener acceso a estas teclas en BASIC, utilice la siguiente instrucción:

POKE 756, 204 [Pulse RETURN).

Pulse CONTROL junto con las teclas que aparecen más abajo con el fin de presentar los caracteres internacionales.



ATARI BASIC

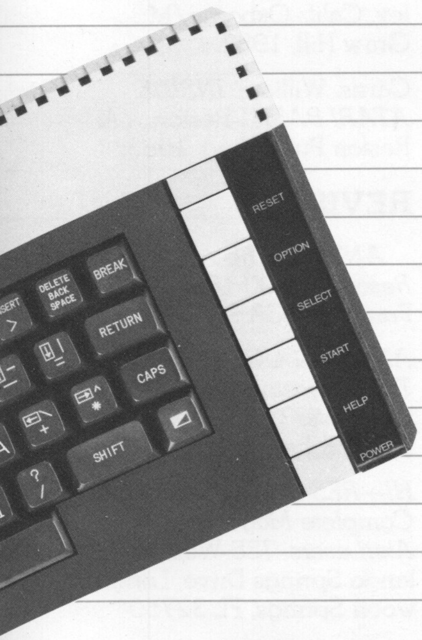
Ahora está usted listo para probar el ATARI BASIC incorporado en el ordenador. Puede utilizar el ATARI BASIC para escribir sus propios programas.

Copie los siguientes programas; quedará sorprendido al comprobar lo que puede hacer su ordenador!

El Programa Uno demuestra las posibilidades gráficas del ordenador. El programa Dos muestra cómo puede usted utilizar el sonido. El Programa Tres consiste en un juego.

Escriba *NEW* y pulse la tecla **RETURN** para limpiar la memoria antes de escribir cada nuevo programa.

¿Cometió un error? Pulse la tecla **DELETE BACK SPACE** hasta que haya suprimido el error, escriba la corrección y continúe. Puede también retroceder hasta llegar a un error pulsando contínuamente la tecla **CONTROL** mientras pulsa una de las teclas con flechas.



Después de escribir cada línea (incluyendo las que ha corregido), pulse la tecla **RETURN**. Al pulsar **RETURN** se introduce la información en la memoria.

Si una línea del programa contiene un error cualquiera, verá aparecer un Mensaje de Error indicando el número de la línea, después de que haya escrito *RUN*.

Para presentar el programa o la línea del programa y corregir el error, escriba *LIST* o *LIST* y el número de la línea (por ejemplo, LIST 10).

Escriba estos programas BASIC exactamente como aparecen aquí. Si una línea del programa es demasiado larga para la pantalla de su televisor, el ordenador pasará automáticamente a la línea siguiente. No pulse la tecla **RETURN** sino después de haber escrito la línea del programa en su totalidad.

Pulse la tecla **BREAK** para interrumpir el programa que se halla en curso.

Programa Uno:

[Escriba lo seguiente tal como aquí aparece, y no olvide pulsar **RETURN** después de cada línea.]

```
10 GRAPHICS 11
20 LL=191
30 RL=79
40 FOR ZEBRA=0 to 48
50 REM GTIA HIWAY*FAST LANE*
60 COLOR ZEBRA
70 PLOT RL, LL
80 DRAWTO 0, 0
90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Escriba *RUN*, pulse **RETURN** y observe cómo se desarrolla.

Programa Dos:

```
10 GRAPHICS 7+16: SETCOLOR 4, 0, 0:
SETCOLOR 1, 0, 4
20 COLOR 2
30 PLOT 2,2: DRAWTO 30, 34: DRAWTO 78, 40:
DRAWTO 100, 57: DRAWTO 110, 50: DRAWTO 140, 76
40 FOR LIGSOU=1 TO 255
50 SOUND 0, LIGSOU, 8, 10
60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR 1, 0, 14
70 NEXT LIGSOU
80 SETCOLOR 1, 0, 0
90 FOR DE=1 TO 200: NEXT DE
100 GOTO 10
```

Programa Tres:

Para obtener la flecha en este programa, pulse **ESCAPE** una vez y seguidamente mantenga apretada la tecla **CONTROL** mientras pulsa **CLEAR**. Cierre a continuación las comillas.

```
10 PRINT " ) ": DIM NAME$ (20) : POSITION 2, 7
20 PRINT "Escriba su nombre y pulse la tecla "RETURN".
30 POSITION 4, 12: PRINT "NOMBRE";: INPUT NAME$
40 GRAPHICS 2 + 16
50 POSITION (20-LEN (NAME$)) /2, 4: REM CENTRA EL
NOMBRE.
60 PRINT #6; NAME$
70 POSITION 1, 7: PRINT #6; "ES UN CHULO": REM
ESCRIBA "ES UN CHULO" EN FIGURACION INVERSA
80 FOR FLIP = TO 20
90 FOR FLASH=0 to 14
100 SETCOLOR 0, 0, FLASH: SOUND 0, FLASH, 10, 10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20: NEXT DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0, 0, 14: SOUND 0, 0, 0, 0
150 FOR DELAY=1 TO 1000: NEXT DELAY
160 SETCOLOR 0, 0, 0: SETCOLOR 2, 0, 0
170 FOR DELAY=1 TO 800: NEXT DELAY
180 RUN
190 END
```

Escriba *RUN* y pulse **RETURN**.

Estos programas son extractos de *"Inside Atari Basic, a Fast, Fun and Friendly Approach"*, por William Carris.

CONSTITUCION DE UN SISTEMA

El tipo de conjunto de programa (software) que utiliza, y los usos a los que lo destina, determinan el equipo adicional que necesitará. Tal vez necesite un mando de palanca multidireccional para los juegos o un impresor para editar informes.

CASSETTES Y DISCOS

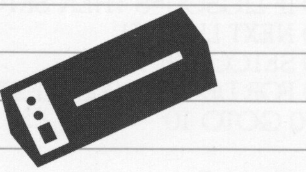
Si desea usted conservar datos o utilizar conjuntos de programas en cassettes o discos, deberá adquirir una grabadora de programas o una unidad de discos. Sin el uno o la otra perderá automáticamente todo lo que haya escrito una vez que desconecte el ordenador.

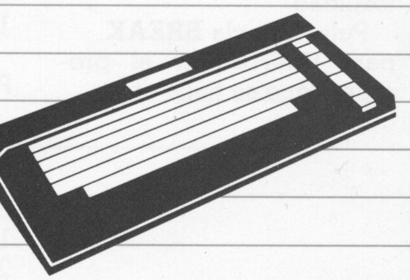
La Grabadora de Programas 1010™ le ofrece un medio económico para almacenar información. Los datos son grabados en una cinta ordinaria de cassette. Para mayor rapidez y eficacia, tal vez decida adquirir la Unidad de Discos ATARI 1050™. La unidad de discos requiere un módulo de extensión de memoria que puede adquirir en su distribuidor de ATARI.

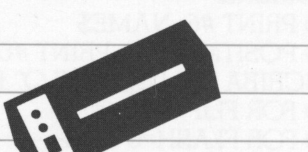
IMPRESORES

El Impresor ATARI 1027™ es económico y de fácil manejo. Imprime con caracteres de calidad en papel normal de cartas. Los caracteres están completamente formados, como los que se obtienen con una máquina de escribir eléctrica.

Dibujos artísticos, cuadros y gráficas reciben la mejor presentación por medio del Impresor en Color ATARI 1020™. Con los cuatro colores del Impresor ATARI 1020™ puede usted dibujar o trazar vibrantes gráficas en color, o imprimir textos en diversos tamaños.















CONSEJOS PARA EL MANTENIMIENTO

Conserve su ordenador limpio, pasando de vez en cuando un trapo húmedo.

Nunca use solventes o productos de limpieza domésticos en su ordenador.

Mantenga cualquier líquido alejado del lugar de trabajo.

Evite arañar la placa de plástico transparente al lado de la columna de teclas de función.

LIBROS Y REVISTAS

La mayoría de las situaciones y problemas que pueden presentársele han sido ya hallados y resueltos por otros. Las fuentes que se indican a continuación son algunos de los numerosos medios auxiliares que pueden ayudarle o guiarle en el uso de su ordenador.

LIBROS

Albrecht, Bob; Finkel, LeRoy; and Brown, Jerald R *ATARI®* BASIC, New York: John Wiley & Sons, 1979.

ATARI BASIC REFERENCE MANUAL. Atari, Inc. 1983

TECHNICAL REFERENCE NOTES. Atari Home Computer System. Atari, Inc. 1983

Willis, Jery and Miller, Merl. *COMPUTERS FOR PEOPLE.* Beaverton, Oregon: Dilithium Press, 1982.

Poole, Lon; McNiff, Martin; and Cook, Steven. *YOUR ATARI COMPUTER.* Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw Hill, 1982.

Carris, William. *INSIDE ATARI BASIC.* Reston, VA: Reston Publishing, 1983.

REVISTAS

ANTIC— The Atari Resource. 600 18th St. San Francisco, CA 94107

ANALOG COMPUTINC, The Magazine for Atari Computer Owners. P.O. Box 23 Worchester, MA 01603

HI—RES MAGAZINE, The Complete Magazine for Atari users. 755 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750

EN CASO DE DIFICULTAD

PREGUNTA: He dispuesto mi ordenador siguiendo las instrucciones de conexión, pero cuando lo pongo en marcha no sucede nada. ¿Qué hago ahora?

RESPUESTA: Si la palabra READY no aparece cuando pone usted en marcha su ordenador, realize de nuevo todas las fases previas. Cerciórese de que todos los cordones y cables están enchufados de manera segura y que la corriente llega al sistema. La luz roja POWER ON/OFF situada en la parte inferior derecha del teclado deberá estar encendida. Trate de ajustar el botón de ajuste de precisión de su televisor. Si sigue usted sin obtener la presentación apropiada, o si las palabras MEMORY TEST aparecen en la pantalla de su televisor, su ordenador necesita probablemente una inspección de mantenimiento. Para saber cuál es el Centro de Servicio Autorizado ATARI más cercano a su domicilio, consulte a su distribuidor de ATARI.

PREGUNTA: ¿Qué debo hacer si la luz roja POWER ON/OFF se enciende pero está deformada la imágen en el televisor?

RESPUESTA: Existen deversas posibilidades, que deberá usted verificar:

* Cerciórese de que estén debidamente colocados el enchuufe del canal de TV en el ordenador y el selector de canales de su televisor.
* Pruebe otro cartucho diferente en el compartimento previsto para este fin con el propósito de determinar si el conjunto de programas funciona. Asegúrese de que el cartucho esté firmemente introducido hasta el fondo del compartimento.

PREGUNTA: Cuando pulso la tecla **HELP** no pasa nada. ¿Por qué?

RESPUESTA: La tecla HELP está destinada para trabajar con programas específicos, con el fin de prestar asistencia. Si el ordenador no responde, el programa que está utilizando usted probablemente no sea el indicado para usarse con la tecla HELP.

PREGUNTA: Acabo de utilizar el ATARI BASIC incorporado en el ordenador. He escrito un programa pero sin conseguir ponerlo en marcha. ¿Por qué?

RESPUESTA: Cerciórese de que ha pulsado **RETURN** después de cada presentación de programa, antes de escribir ***RUN***. Cuando pulsa **RETURN**, está diciéndole al ordenador que está introduciendo información.

Otro error corriente consiste en confundir los ceros con la letra mayúscula O. El aspecto es muy parecido, pero el ordenador los trata como dos caracteres diferentes. El cero está en la fila superior de teclas con los otros números, mientras que la letra O está en la fila situada debajo.

Si se encuentra con otros problemas en lo que se fefiere al lenguaje, consulte el *ATARI BASIC* o la sección "LIBROS Y REVISTAS".

INFORMACION IMPORTANTE

Como cualquier aparato eléctrico, este ordenador ATARI utiliza y produce energîa de radiofrecuencia. Si no está instalado y utilizado de manera apropiada, de acuerdo con las instrucciones, el equipo puede producir interferencea con la recepción de los programas de radio o televisión.

Si cree usted que el equipo está produciendo interferencia con la recepción de su propio aparato de radio o televisión, pruebe a encender y apagar su equipo.

Si los problemas de interferencia cesan cuando el equipo está apagado, probablemente sea dicho equipo la causa de la interferencia. Con el equipo en marcha, puede que sea usted capaz de resolver el problema probando una o varias de las medidas siguientes:

* Cambie la orientación de la antena de la radio o televisor.
* Modifique la posición del equipo con respecto a la radio o televisor.
* Desplace el equipo para alejarlo de la radio o televisor.
* Moviendo el cable de RF puede poner en orden una imágen deformada de televisión.

El manejo de equipos periféricos no autorizados con este ordenador puede resultar en la interferencia con la recepción de radio o TV.

INDICE DEL CONTENUTO



UN NUOVO POTENTE "HOME COMPUTER"

L'ATARI® 600XL™ vi schiude gli orizzonti sull'affascinante rivoluzione dell'informatica. Basta collegarlo al vostro televisore e già potete scrivere e fare correzioni sullo schermo, creare composizioni grafiche e programmare con il BASIC ATARI, un linguaggio di computer già incorporato.

Il vostro "HOME COMPUTER" vi dà accesso a una vasta famiglia di prodotti ATARI.

Con gli accessori e i programmi adatti, potete comporre musica, divertirvi coi videogiochi e comunicare con altri utenti di "HOME COMPUTER" ATARI o preparare e controllare il vostro bilancio. Non ci sono praticamente limiti a quello che voi e il vostro computer potete fare insieme. Il libretto d'istruzioni apposito spiega come collegare L'ATARI 600XL al televisore di casa.

Alloggiamento Cassette.
Le cassette provvedono un facile e veloce caricamento dei programmi.



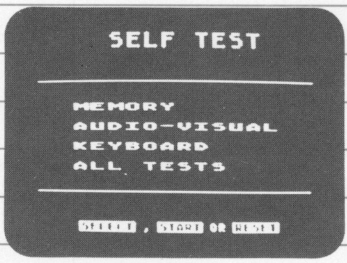
Ingressi Controlli Manuali.
Per il collegamento dei controlli a disco, tastiera, penna luminosa, cloche e tavoletta.

COLLAUDO DEL SISTEMA

L'ATARI 600XL si auto-collauda automaticamente non appena viene acceso. Se sorge un problema vengono visualizzate le parole MEMORY TEST.

Prima di usare il computer per la prima volta bisogna collaudare il sistema con una serie di test visivi e sonori.

Per l'esecuzione di tali test potranno esservi utili le istruzioni del menù SELF TEST.

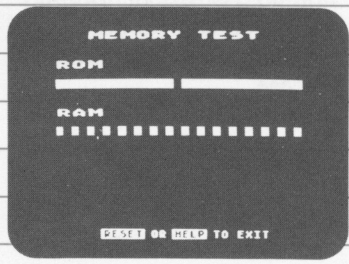


SELF TEST

Per iniziare il SELF TEST, tenete premuto il tasto **OPTION** nell'accendere il computer, oppure componete sulla tastiera il comando ***BYE*** quando appare sullo schermo la parola READY.

Viene allora visualizzato il menù SELF TEST. Premete **SELECT** per fare la vostra scelta e poi premete **START** per iniziare l'operazione. Per ritornare al menù SELF TEST, premete **HELP**. Per interrompere i test e ritornare al BASIC ATARI, premete **RESET**.

Se avete scelto ALL TESTS, il computer esegue automaticamente i test MEMORY (memoria), AUDIOVISUAL (audiovisivo) e KEYBOARD (tastiera). Premete il tasto **HELP** per fermare i test e ritornare al menù. Per ritornare all'ATARI BASIC premete il tasto **RESET**.

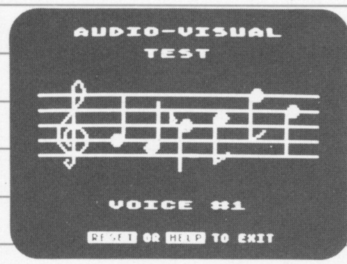


TEST DELLA MEMORIA

Il computer è dotato di due tipi di memoria. ROM è una memoria permanente e RAM è memoria disponibile per i programmi che voi potete caricare o scrivere nel computer.

Due barre colorate appaiono sullo schermo quando provate il ROM. Durante l'esecuzione del test sulla memoria RAM, sullo schermo appaiono 16 quadrati.

Le barre e i quadrati devono diventare verdi o blu. Se diventano rossi o porpora, chiamate il rivenditore ATARI.

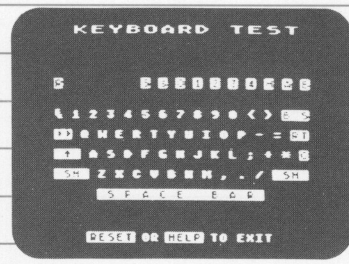


TEST AUDIOVISIVO

L'ATARI 600XL è dotato di quattro voci sonore nonchè di possibilità cromatiche e grafiche programmabili. Sopra il numero della voce provata, appare la chiave di violino sul pentagramma. Per ciascuna delle quattro voci vengono suonate e visualizzate sei note.

Se il numero di una delle voci appare sullo schermo senza alcun suono, quella voce non funziona.

Tenete presente che per ogni test i colori devono essere simili.



TEST DELLA TASTIERA

Durante l'esecuzione di questo test la tastiera appare sullo schermo. Quando premete un tasto, sullo schermo il tasto corrispondente lampeggia in video invertito (cioè blu su sfondo bianco). Se un tasto non lampeggia quando lo premete, non funziona.

I tasti **SHIFT** e **CONTROL** lampeggiano solo quando vengono premuti simultaneamente con un altro tasto.

HELP e **RESET** terminano il test; **BREAK** non provoca alcuna risposta.

SOFTWARE

Il software permette al computer di eseguire un compito specifico. E' disponibile software Atari già pronto per una grande varietà d'applicazioni.

MEMORIA

La capacità della memoria del computer determina quante informazioni può contenere. Il modello ATARI 600XL 16K è dotato di una memoria sufficiente per la maggior parte delle applicazioni; vi sono tuttavia alcuni programmi che richiedono una capacità maggiore.

I rivenditori ATARI forniscono a richiesta moduli per estendere le memoria.

CASSETTE

Molti programmi sono disponibili in forma di cassetta. Inserite la cassetta, con l'etichetta rivolta verso di voi, nell'apposito alloggiamento che si trova nella parte superiore della consolle.

Se in precedenza avete utilizzato un programma diverso, premete il tasto **RESET** dopo aver inserito il nuovo programma.



LA TASTIERA

Molti tasti sulla tastiera del computer funzionano esattamente come i tasti di una macchina da scrivere.

I tasti CONTROL e SHIFT sono usati per muovere il cursore sullo schermo, per inserire o cancellare un testo o per modificare il testo sul video.

Per queste funzioni bisogna tenere premuti i tasti **CONTROL** e **SHIFT** mentre premete gli altri tasti.

Il CURSORE è il quadratino bianco che vedete sullo schermo. Esso vi mostra dove vi trovate in un programma o in un testo. La funzione di un tasto può variare da un programma all'altro. Per ulteriori dettagli consultate le istruzioni d'uso.



COMANDI

Il tasto **OPTION** sceglie tra le differenti varianti di un programma.

RESET ferma l'elaboratore nel mezzo dell'operazione che sta eseguendo e rimette il programma all'inizio (per fermare un programma si raccomanda spesso di usare il tasto BREAK).

START serve normalmente a dare il via a un programma o ad un gioco.

Il tasto **SELECT** viene spesso usato per scegliere una delle molteplici applicazioni di un programma.

Il tasto **HELP** si usa per ottenere assistenza durante l'esecuzione di alcuni programmi.

BREAK interrompe normalmente qualsiasi funzione il computer stia eseguendo.

L'uso di **ESC (ESCAPE)** dipende dal programma. In alcuni programmi fa passare da un menù ad un altro.

CONTROL INSERT inserisce degli spazi in alcuni programmi. Si possono così impostare caratteri addizionali scrivendoli sopra gli spazi inseriti.

DELETE BACK SPACE fa retrocedere il cursore di uno spazio e cancella quanto è stato scritto. Mantenuto in posizione premuta, continua a cancellare.

CONTROL DELETE BACK SPACE cancella dalla posizione del cursore e sposta i caratteri rimanenti riempiendo la riga.

CONTROL 1 ferma la visualizzazione sullo schermo. Per continuare, bisogna premerlo di nuovo.

CONTROL 2 fa emettere un segnale sonoro.

CONTROL 3 segna la fine dei dati (EOF: end-of-file) per l'entrata dalla tastiera.

SHIFT INSERT fa spazio per inserire una linea di testo o di programma.

SHIFT DELETE BACK SPACE cancella la linea del testo o del programma.

SHIFT permette di impostare momentaneamente caratteri maiuscoli senza far uscire il computer dal modo operativo con caratteri minuscoli.

CAPS fa passare il computer dal modo maiuscolo al modo minuscolo e viceversa. CAPS serve anche per liberare la macchina bloccata col CONTROL LOCK.

CONTROL CAPS attiva il modo operativo CONTROL LOCK.

SHIFT CAPS blocca il computer nel modo operativo con caratteri maiuscoli dei tasti alfabetici. Per i caratteri speciali sui tasti numerici premere SHIFT.

CONTROL ↑↓←→ muove il cursore senza modificare il programma o la visualizzazione.

RETURN sposta il cursore al margine sinistro e segnala al computer che avete finito di scrivere o di fare le correzioni su una riga di programma.

REVERSE VIDEO attiva e disattiva il modo di visualizzazione invertito. In alcuni programmi ATARI tale tasto viene chiamato TASTO ATARI (⅄).

AUTO REPEAT: quando un tasto viene premuto e mantenuto in tale posizione, il carattere corrispondente viene riprodotto continuamente finchè il tasto non viene lasciato.

CARATTERI GRAFICI

La tastiera del computer comprende 29 caratteri grafici. Con essi si possono rappresentare graficie diagrammi e disegnare immagini. Questo schema mostra i tasti che vanno premuti — simultaneamente al tasto **CONTROL** — per visualizzare questi caratteri.



CARATTERI INTERNAZIONALI

La tastiera contiene incorporato un insieme di caratteri internazionali. Per accedere a questi caratteri in BASIC usate il seguente comando:

POKE 756, 204 [premere **RETURN**].

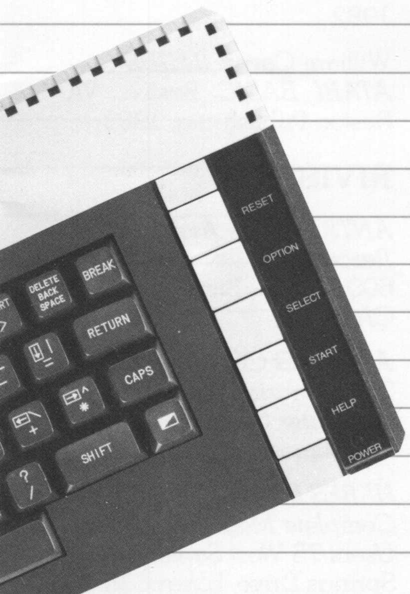
Premere **CONTROL** insieme ai tasti descritti qui di seguito per visualizzare l'insieme dei caratteri internazionali.



BASIC ATARI

E' giunto cosí il momento di provare il BASIC ATARI incorporato nel computer. Potete usare il BASIC ATARI per scrivere i vostri programmi. Copiate i seguenti programmi. Vedrete di che cosa è capace il vostro "HOME COMPUTER"!

Il Programma Uno è una dimostrazione delle capacità grafiche dell'elaboratore. Il programma Due mostra come si può usare il suono e il programma Tre è un gioco computerizzato.



Impostate ***NEW*** sulla tastiera e premete **RETURN** per azzerare la memoria prima di scrivere un nuovo programma.

Avete commesso un errore? Premete il tasto **DELETE BACK SPACE** finchè l'errore non viene cancellato, quindi scrivete la correzione e continuate. Potete anche ritornare su un errore tenendo premuto il tasto **CONTROL** mentre premete uno dei tasti con la freccia.

Premete il tasto **RETURN** dopo aver scritto ogni singola riga (comprese le righe corrette).

Quando premete il tasto **RETURN**, i dati vengono immagazzinati in memoria.

Se in una riga di programma avete commesso un errore, il computer ve lo segnalerà, indicandovi anche il numero della linea, non appena gli avrete dato l'ordine di eseguire il programma impostando sulla tastiera il comando ***RUN***.

Scrivete ***LIST*** o *il numero della linea di LIST* (es. LIST 10) per visualizzare il programma o la linea del programma e correggete l'errore.

Scrivete questi programmi BASIC esattamente come sono scritti qui. Se una riga di programma è troppo lunga per il vostro schermo l'elaboratore continuerà automaticamente sulla riga successiva. Premete il tasto **RETURN** soltanto dopo aver scritto l'intera riga di un programma.

Premete il tasto **BREAK** per fermare un programma in via di esecuzione.

Programma UNO:

[Scrivete le seguenti istruzioni come mostrato, ricordando di premere **RETURN** alla fine di ogni linea]

```
10 GRAPHICS 11
20 LL=191
30 RL=79
40 FOR ZEBRA=0 to 48
50 REM GTIA HIWAY*FAST LANE*
60 COLOR ZEBRA
70 PLOT RL, LL
80 DRAWTO 0, 0
90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Scrivete ***RUN*** sulla tastiera, premete il tasto **RETURN** e osservate l'esecuzione del programma!

Programma DUE:

```
10 GRAPHICS 7+16: SETCOLOR 4, 0, 0:
SETCOLOR 1, 0, 4
20 COLOR 2
30 PLOT 2,2: DRAWTO 30, 34: DRAWTO 78, 40:
DRAWTO 100, 57: DRAWTO 110, 50: DRAWTO 140, 76
40 FOR LIGSOU=1 TO 255
50 SOUND 0, LIGSOU, 8, 10
60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR 1, 0, 14
70 NEXT LIGSOU
80 SETCOLOR 1, 0, 0
90 FOR DE=1 TO 200: NEXT DE
100 GOTO 10
```

(scrivete ***RUN*** sulla tastiera e premete il tasto **RETURN**)

Programma TRE:

Per ottenere la freccia) in questo programma, premete una volta il tasto **ESCAPE**, quindi tenete premuto **CONTROL** e premete **CLEAR**. Chiudete quindi le virgolette.

```
10 PRINT " ) ": DIM NAME$ (20) : POSITION 2, 7
20 PRINT "SCRIVI IL TUO NOME E PREMI IL TASTO
RETURN"
30 POSITION 4, 12: PRINT "NOME";: INPUT NAME$
40 GRAPHICS 2 + 16
50 POSITION (20-LEN (NAME$)) /2, 4: REM CENTERS THE
NAME
60 PRINT #6; NAME$
70 POSITION 1, 7: PRINT #6; "E UNA PERSONA
LAMPEGGIANTE": REM SCRIVI "E UNA PERSONA
LAMPEGGIANTE" IN VIDEO INVERSO
80 FOR FLIP = TO 20
90 FOR FLASH=0 to 14
100 SETCOLOR 0, 0, FLASH: SOUND 0, FLASH, 10, 10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20: NEXT DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0, 0, 14: SOUND 0, 0, 0, 0
150 FOR DELAY=1 TO 1000: NEXT DELAY
160 SETCOLOR 0, 0, 0: SETCOLOR 2, 0, 0
170 FOR DELAY=1 TO 800: NEXT DELAY
180 RUN
190 END
```

(Scrivete ***RUN*** sulla tastiera e premete il tasto**RETURN**).

Programmi estratti da *"Inside ATARI BASIC, A Fast, Fun, and Friendly Approach"*, di William Carris.

COSTRUZIONE DI UN SISTEMA

Il tipo di software che state usando e la sua utilizzazione finale determina anche il tipo di attrezzatura supplementare di cui potete aver bisogno. Potete aver bisogno di una cloche per i videogiochi oppure di una stampante per scrivere relazioni.

CASSETTE E DISCHI

Se volete conservare dati oppure usare il software su cassette o minidischi, dovete procurarvi un registratore di programmi o un'unità a minidisco. Senza un registratore di programmi o unità disco perdete quanto avete scritto non appena spegnete o disinserite il computer.

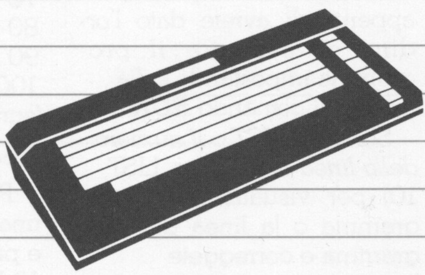
Il registratore di programmi ATARI 1010™ offre un modo economico per conservare informazioni. I dati vengono registrati su un normale nastro magnetico in cassetta. Ai fini di una maggiore velocità ed efficienza potreste optare per l'unità a minidisco ATARI 1050™. L'unità a minidisco richiede un modulo di espansione della memoria che potete acquistare presso il rivenditore ATARI.

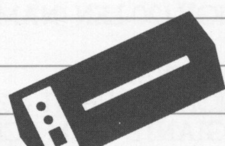
STAMPANTI

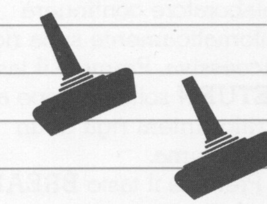
La stampante economica ATARI 1027™ è facile da usare e stampa in caratteri del tipo usato per la corrispondenza su carta d'ufficio normale. I caratteri sono distinti e completamente formati, come quelli prodotti da una macchina da scrivere elettrica.

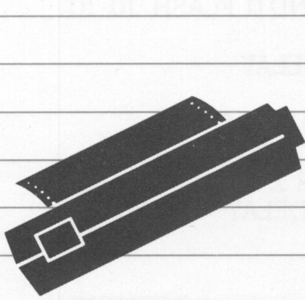
Lavori grafici, tracciati e disegni sono prodotti al loro meglio dalla Stampante a Colori ATARI 1020™. Potete disegnare e tracciare grafici dai brillanti colori e stampare testi in vari formati con le quattro penne dell'ATARI 1020.

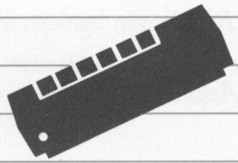












SUGGERIMENTI PER LA MANUTENZIONE

Tenere il computer pulito usando di tanto in tanto un panno soffice e umido che non si sfilaccia.

Non usate solventi o detergenti per uso domestico.

Tenete i liquidi a distanza prudente dal computer per evitare di bagnarlo.

Evitate di scalfire la striscia di plastica trasparente accanto alla colonna dei tasti di funzione.

LIBRI E RIVISTE

La maggioranza delle situazioni e dei problemi che potete incontrare sono già stati incontrati e risolti da altri prima di voi. Le fonti che elenchiamo qui di seguito sono soltanto alcuni dei molti testi di riferimento che possono guidarvi in direzioni nuove e affascinanti per l'applicazione del vostro elaboratore personale.

LIBRI

Bob Albrecht, LeRoy Finkel e Jerald R. Brown: *ATARI BASIC.* New York — John Wiley & Sons, 1979

ATARI BASIC REFERENCE MANUAL Atari, Inc., 1983

TECHNICAL REFERENCE NOTES. Atari, Inc., 1983

Jerry Willis e Merl Miller: *COMPUTERS FOR PEOPLE* Beaverton, Oregon-Dilithium Press, 1982

Lon Poole, Martin McNiffe Steven Cook: *YOUR ATARI COMPUTER* Berkeley, Calif- Osborne/McGraw Hill, 1982

William Carris: *INSIDE ATARI BASIC* Reston, VA- Reston Publish-ing, 1983

RIVISTE

ANTIC — The Atari Resource
600 18th St., San Francisco, CA 94021

ANALOG COMPUTING, The Magazine for Atari Computer Owners P.O. Box 23, Worcester, MA 01

HI-RES MAGAZINE, The Complete Magazine for Atari Users 75 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750

IN CASO DI DIFFICOLTA'

Domanda: Ho installato il mio computer secondo le istruzioni contenute nel relativo libretto, ma quando lo accendo non accade nulla. Cosa debbo fare?

Risposta: Se la parola READY non viene visualizzata quando accendete il computer, seguite di nuovo tutte le istruzioni una dopo l'altra. Accertatevi che tutti i cavi siano correttamente inseriti e che il sistema sia alimentato.

La lampada rossa dell'interruttore che si trova sul lato inferiore destro della tastiera deve esere accesa.

Cercate di sintonizzare il televisore con l'apposita manopola. Se la visualizzazione non avviene correttamente oppure se sullo schermo appaiono le parole MEMORY TEST, il vostro computer può aver bisogno di assistenza. Per far intervenire il più vicino centro di assistenza autorizzato dalla ATARI rivolgetetevi al rivenditore ATARI.

Domanda: Quando premo il tasto HELP non accade nulla. Perchè?

Risposta: Il tasto **HELP** è destinato a dare assistenza con determinati programmi. Se il computer non reagisce, l'uso del tasto HELP probabilmente non è stato previsto col programma che state usando.

Domanda: Ho appena provato ad usare il linguaggio ATARI BASIC incorporato nel computer. Ho battuto un programma sulla tastiera ma non ha funzionato. Vorrei sapere perchè?

Risposta: Accertatevi di aver premuto **RETURN** dopo ogni istruzione di programma prima di scrivere ***RUN*** sulla tastiera. **RETURN** segnala al computer che state impostando dati. Un altro errore molto diffuso è la confusione dello zero con la O maiuscola. Si assomigliano molto ma il computer li tratta come due caratteri diversi. Lo zero si trova nella riga superiore della tastiera, insieme alle altre cifre. La lettera O invece si trova nella riga inferiore.

Se incontrate altri problemi col linguaggio, consultate lo *ATARI BASIC* oppure la sezione LIBRI E RIVISTE.

Domanda: Cosa devo fare se si accende la lampada rossa dell'interruttore del computer ma l'immagine TV è deformata?

Risposta: Procedete come segue:

*Accertatevi che sia il commutatore dei canali TV sul computer sia il selettore dei canali sul televisore siano correttamente regolati.

*Provate con un'altra cassetta; inseritela nell'apposita apertura per vedere se il software funziona. Accertatevi che la cassetta sia inserita a fondo nell'apposito alloggiamento.

INFORMAZIONI IMPORTANTI

Come qualsiasi altro apparecchio elettrico questo home computer ATARI usa e produce energia a radiofrequenza. Se non è installato e usato correttamente secondo le istruzioni, l'apparecchio può causare interferenze con la ricezione radio o televisione. Se ritenete che il vostro computer provochi interferenze con la ricezione radio o TV, provate ad accendere e spegnere il computer. Se l'interferenza cessa quando l'apparecchio è spento, è probabile che sia l'apparecchio a causare l'interferenza. Con l'apparecchio acceso potrete forse risolvere il problema prendendo una (o più) delle seguenti misure:

*Cambiate la direzione dell'antenna radio o TV

*Spostate il computer in relazione alla posizione della radio o del televisore.

*Allontanate il computer dall'apparecchio radio o dal televisore.

*Muovete leggermente il cavo schermato per provare a raddrizzare una immagine TV distorta.

L'utilizzazione di apparecchiature non omologate con questo computer può causare interferenze alla ricezione dei programmi radio-TV.


ATARI 600XL

UN NOUVEL ORDINATEUR MAISON A HAUTES PERFORMANCES

L'ordinateur ATARI® 600XL™ vous ouvre les portes du monde passionnant de la révolution informatique. En reliant simplement le 600XL à votre poste de télévision, vous pouvez écrire sur l'écran, créer des dessins graphiques originaux et programmer en BASIC ATARI, le langage d'ordinateur incorporé.

Votre ordinateur vous donne accès à toute la grande famille des produits ATARI. Vous trouverez un exemplaire de la dernière édition du catalogue ATARI emballée avec la console.

Au moyen des accessoires et des programmes appropriés, vous pouvez composer de la musique, vous divertir avec des jeux, communiquer avec d'autres propriétaires d'ordinateurs, ou encore établir et gérer votre budget. Il n'y a vraiment pas de limite à ce que vous pouvez faire.

Ce manuel d'instructions vous indique comment brancher votre ATARI 600XL sur votre téléviseur.

Fente de Cartouches
Introduction de cartouches qui permet le chargement rapide et aisé de programmes



Entrées de Manches à Balai ou de Pales de Contrôle
Pour raccorder les blocs de touches, claviers numériques, crayons électroniques, manches à balai et pales de contrôle

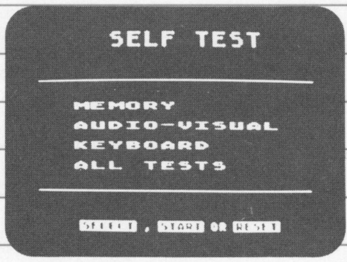
VERIFICATION DU BON FONCTIONNEMENT DU SYSTEME

L'ordinateur ATARI 600XL procède automatiquement à sa propre vérification au moment où vous le mettez en marche.

Les mots "MEMORY TEST" (TEST MEMOIRE) apparaissent si un problème surgit.

Avant d'utiliser l'ordinateur pour la première fois, vous devriez aussi procéder à la vérification du système à l'aide d'une série de tests visuels et sonores.

Vous pouvez procéder à ces tests en vous aidant du menu "SELF TEST" (AUTO-TEST)

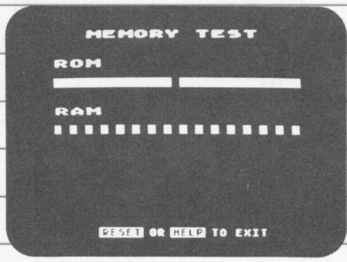


SELF TEST

Pour entreprendre le "SELF TEST", appuyez sur la touche **"OPTION"** tout en mettant sous tension l'ordinateur. Vous pouvez également taper ***"BYE"*** au clavier lorsque le mot "READY" apparaît sur l'écran.

L'écran affiche alors le menu, c'est-à-dire la liste des tests possibles. Appuyez sur la touche **"SELECT"** pour faire votre choix, puis enfoncez la touche **"START"** pour commencer le test. Appuyez sur la touche **"HELP"** pour revenir au menu. Appuyez sur la touche **"RESET"** pour arrêter le test et revenir au BASIC ATARI.

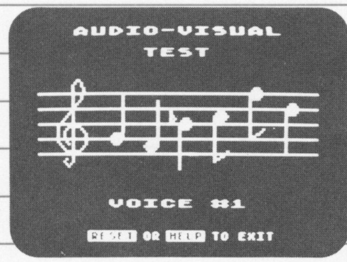
Si vous sélectionnez l'option "ALL TESTS" (TOUS LES TESTS), l'ordinateur procède alors automatiquement aux tests "MEMORY" (MEMOIRE), "AUDIO-VISUAL" (AUDIO-VISUEL) et "KEYBOARD" (CLAVIER).



LES TESTS MEMOIRE

Votre ordinateur comporte deux sortes de mémoire. La mémoire dite "ROM" est une mémoire permanente et ineffaçable (dite "morte"), tandis que la mémoire dite "RAM" est une mémoire (dite "vive") qui est disponible pour enregistrer les programmes que vous chargez dans l'ordinateur.

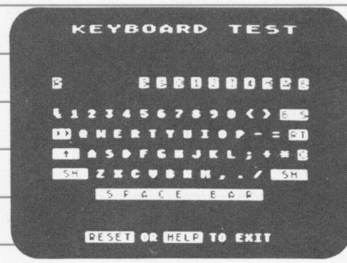
Deux barres de couleur apparaissent sur l'écran lorsque la mémoire morte est testée, tandis que 16 carrés apparaissent au cours du test de la mémoire vive. Ces barres et ces carrés doivent devenir bleus ou verts. S'ils deviennent rouges ou violets, adressez-vous à votre revendeur ATARI.



LE TEST AUDIO-VISUEL

Votre ordinateur ATARI 600XL a une capacité de programmation de quatre voix sonores et de graphiques en couleur. Une portée musicale avec clé de sol apparaît sur l'écran au-dessus du numéro de la voix en cours de test. Pour chacune des quatre voix, six notes sont jouées et affichées simultanément.

Si le numéro d'une voix apparaît sans qu'elle soit jouée, cela signifie qu'elle ne fonctionne pas. Les couleurs doivent être cohérentes dans chacun des tests.



LE TEST DU CLAVIER

Pendant ce test, votre clavier est affiché sur l'écran. Lorsque vous enfoncez une touche, le caractère correspondant clignote sur l'écran en vidéo inversée (bleu sur blanc). Si le caractère correspondant à la touche pressée ne clignote pas, cela veut dire que celle-ci ne fonctionne pas.

Les touches **"SHIFT"** et **"CONTROL"** ne clignotent que si l'une ou l'autre est pressée en même temps qu'une autre touche. Les touches **"HELP"** et **"RESET"** terminent le test, tandis que la touche **"BREAK"** ne provoque aucun effet.

LE LOGICIEL

Le logiciel sert à adapter l'ordinateur en vue d'une tâche spécifique. Il existe des logiciels ATARI pour une multitude d'applications.

LA MEMOIRE

La dimension de la mémoire de l'ordinateur détermine la quantité d'informations qu'il peut enregistrer. Votre ATARI 600XL 16k dispose de suffisamment de mémoire pour la plupart des applications. Mais certains logiciels, de par leur application, nécessitent une plus grande capacité de mémoire. Vous pouvez vous procurer un module d'extension mémoire auprès de votre revendeur ATARI.

LES CARTOUCHES

De nombreux logiciels sont disponibles en cartouches. La cartouche doit être fermement engagée dans le compartiment prévu à cet effet, sur le dessus de la console, son étiquette vous faisant face.

Si vous venez justement d'utiliser un nouveau programme, n'oubliez pas de presser la touche **"RESET"** avant d'insérer le nouveau programme.



LE CLAVIER

Plusieurs touches du clavier de l'ordinateur fonctionnent de la même manière que celles d'une machine à écrire. Les touches "CONTROL" et "SHIFT" servent, en combinaison avec d'autres touches, à déplacer le curseur sur l'écran, à insérer ou supprimer du texte, ou encore à modifier l'affichage.

Pour accéder à ces fonctions, vous devez enfoncer simultanément la touche **"CONTROL"** et **"SHIFT"** et enfoncer l'autre touche.

Le CURSEUR ("CURSOR") est le petit carré blanc que vous voyez sur votre écran. Il vous indique votre position dans un texte.

Les attributions d'une touche de "fonction" peut varier d'un programme à un autre. Pour de plus amples renseignements à ce propos, veuillez consulter votre Manuel d'utilisateur des programmes.



COMMANDES

[OPTION]

La touche **OPTION** permet de choisir entre différentes variantes d'un même programme.

[RESET]

La touche **RESET** arrête l'ordinateur à l'endroit même où vous étiez en train de travailler et ré-initialise le système. La touche "BREAK" arrête le programme seulement.

[START]

La touche **START** sert généralement à lancer un programme ou un jeu.

[SELECT]

La touche **SELECT** est souvent utilisée pour choisir une variante parmi plusieurs proposées.

[HELP]

On se sert de la touche **HELP** pour obtenir de l'aide dans l'exécution de certains programmes.

[BREAK]

Généralement, la touche **BREAK** interrompt la fonction que l'ordinateur est justement en train d'exécuter.

[ESC]

L'utilisation de la touche **ESC (ESCAPE =** SORTIE) dépend du programme. Dans certains programmes, elle vous permet de passer d'un menu à un autre.

[CONTROL] [INSERT]

La touche **CONTROL INSERT** insère un espace à l'emplacement du curseur.

[DELETE BACK SPACE]

DELETE BACK SPACE déplace le curseur d'un espace en arrière, en supprimant le caractère qui s'y trouvait. La suppression des caractères durera tant que cette touche sera enfoncée.

[CONTROL] [DELETE BACK SPACE]

CONTROL DELETE BACK SPACE supprime le caractère qui se trouve sous le curseur et déplace les autres caractères d'autant, pour supprimer l'espace blanc (remplir la ligne).

[CONTROL] [1]

CONTROL 1 stoppe l'affichage à l'écran. Appuyez à nouveau pour continuer.

[CONTROL] [2]

CONTROL 2 provoque l'émission d'un bip sonore.

[CONTROL] [3]

CONTROL 3 marque la fin d'enregistrement pour entrée au clavier.

[SHIFT] [INSERT]

SHIFT INSERT crée une ligne de blancs que vous pouvez utiliser pour insérer une ligne de programme ou de texte.

[SHIFT] [DELETE BACK SPACE]

SHIFT DELETE BACK SPACE supprime la ligne de programme ou de texte contenant le curseur.

[SHIFT]

SHIFT permet d'utiliser les caractères gravés dans le haut des touches.

[CAPS]

CAPS bascule l'ordinateur du mode majuscule au mode minuscule et vice-versa. Cette fonction sort également l'ordinateur du mode verrouillage de la touche CONTROL.

[CONTROL] [CAPS]

CONTROL CAPS verrouille la touche "CONTROL".

[SHIFT] [CAPS]

SHIFT CAPS verrouille l'ordinateur en mode majuscule pour les caractères alphabétiques. Appuyer sur "SHIFT" pour obtenir les caractères spéciaux gravés sur les touches de chiffres.

[CONTROL] [↑] [↓] [←] [→]

CONTROL ↑↓←→ sert à déplacer le curseur sans changer le programme ni l'affichage.

[RETURN]

RETURN ramène le curseur à la marge de gauche. Cette touche sert aussi à indiquer à l'ordinateur que vous avez terminé de frapper ou d'éditer une ligne de programme.

[◢]

REVERSE VIDEO sert à passer du mode d'affichage normal (blanc sur fond bleu) au mode de vidéo inverse (bleu sur fond blanc), et vice-versa. Dans certains programmes ATARI, cette touche est appelée touche ATARI (⅄).

AUTO REPEAT
Lorsque vous maintenez la pression sur une touche, le caractère correspondant se répète jusqu'au moment où vous la relâchez.

LA REPRESENTATION GRAPHIQUE

Le clavier de l'ordinateur comprend 29 caractères graphiques. Ceux-ci vous permettent de faire des graphiques, des tableaux et de dessiner des images. Ce tableau indique les touches que vous devez presser —en même temps que la touche **CONTROL** — pour faire apparaître à l'écran le caractère correspondant.



LES CARACTERES INTERNATIONAUX

Un ensemble de caractères internationaux est incorporé au clavier. Pour avoir accès à ces touches en BASIC, frappez la commande suivante au clavier:
"POKE 756,204" [puis pressez "RETURN"].

Pour afficher les caractères internationaux, pressez simultanément la touche **CONTROL** et les touches indiquées plus loin.

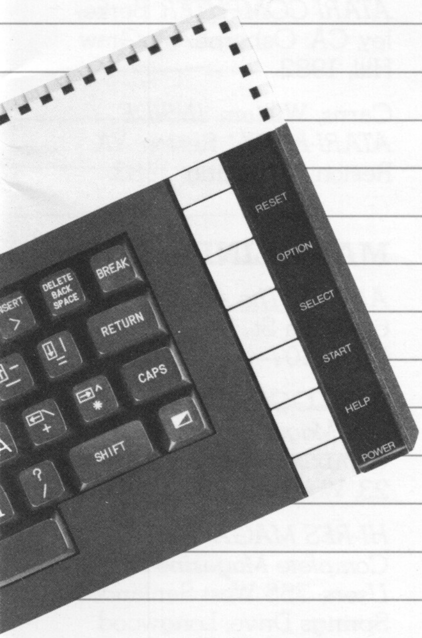


BASIC ATARI

Vous êtes maintenant prêt à utiliser le langage BASIC incorporé dans l'ordinateur. Vous pouvez vous servir du BASIC ATARI pour écrire vos propres programmes d'ordinateur.

Reproduisez les programmes qui suivent. Vous serez surpris de ce que votre ordinateur peut faire!

Le programme UN vous donne un échantillon des possibilités graphiques de l'ordinateur. Le programme DEUX vous montre comment vous pouvez utiliser les sons tandis que le programme TROIS consiste en un jeu sur ordinateur.



Tapez ***NEW*** et pressez la touche **RETURN** pour effacer la mémoire avant d'entrer un nouveau programme au clavier.

Vous avez fait une erreur? Pressez la touche **DELETE BACK SPACE** jusqu'à ce que vous ayez supprimé l'erreur, puis tapez la correction et continuez. Vous pouvez aussi revenir en arrière sur une faute en pressant constamment la touche **CONTROL** ainsi que l'une des touches comportant une flèche.

A la fin de la frappe de chaque ligne (sans oublier les lignes que vous avez corrigées), pressez **RETURN**. Le fait d'enfoncer **RETURN** introduit l'information dans la mémoire de l'ordinateur.

Tapez ***RUN*** et appuyez sur "RETURN". Si une ligne de programme comporte une erreur quelconque, vous verrez apparaître un MESSAGE D'ERREUR indiquant le numéro de la ligne en cause.

Pour éditer le programme ou la ligne de programme et corriger l'erreur, tapez ***LIST*** ou ***LIST suivi du numéro*** de ligne concernée.

Ex. : LIST 10

Reproduisez ces programmes BASIC exactement comme ils sont écrits ici. Si une ligne de programme est trop longue pour l'écran de votre téléviseur, l'ordinateur va passer automatiquement à la ligne suivante. Ne pressez la touche **RETURN** qu'après avoir tapé la totalité de la ligne de programme.

Pressez la touche **BREAK** pour stopper un programme en cours.

Programme UN

[Tapez ce qui suit tel quel, en n'oubliant pas de presser **RETURN** après chaque ligne.]

```
10 GRAPHICS 11
20 LL=191
30 RL=79
40 FOR ZEBRA=0 to 48
50 POUR MEMOIRE GTIA AUTOROUTE "VOIE RAPIDE"
60 COLOR ZEBRA
70 PLOT RL, LL
80 DRAWTO 0, 0
90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Tapez ***RUN***, pressez **RETURN** et regardez courir votre programme!

Programme DEUX

```
10 GRAPHICS 7+16: SETCOLOR 4, 0, 0:
SETCOLOR 1, 0, 4
20 COLOR 2
30 PLOT 2,2: DRAWTO 30, 34: DRAWTO 78, 40:
DRAWTO 100, 57: DRAWTO 110, 50: DRAWTO 140, 76
40 FOR LIGSOU=1 TO 255
50 SOUND 0, LIGSOU, 8, 10
60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR 1, 0, 14
70 NEXT LIGS0OU
80 SETCOLOR 1, 0, 0
90 FOR DE=1 TO 200: NEXT DE
100 GOTO 10
```

Programme TROIS

Pour obtenir la flèche ⟩ dans ce programme, pressez une fois **ESCAPE**, puis maintenez enfoncée la touche **CONTROL** et pressez **CLEAR**. Puis fermez les guillemets.

```
10 PRINT " ⟩ ": DIM NAME$ (20) : POSITION 2, 7
20 PRINT "TAPEZ VOTRE NOM ET PRESSEZ LA TOUCHE
RETURN" "NOM"
30 POSITION 4, 12: PRINT "NAME";: INPUT NAME$
40 GRAPHICS 2 + 16
50 POSITION (20-LEN (NAME$)) /2, 4: POUR MEMOIRE
REM CENTRE LE NOM
60 PRINT #6; NAME$
70 POSITION 1, 7: PRINT #6; "EST UNE PERSONNE
VOYANTE":POUR MEMOIRE TAPEZ "EST UNE PERSONNE
VOYANTE" EN VIDEO INVERSEE
80 FOR FLIP = TO 20
90 FOR FLASH=0 to 14
100 SETCOLOR 0, 0, FLASH: SOUND 0, FLASH, 10, 10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20: NEXT DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0, 0, 14: SOUND 0, 0, 0, 0
150 FOR DELAY=1 TO 1000: NEXT DELAY
160 SETCOLOR 0, 0, 0: SETCOLOR 2, 0, 0
170 FOR DELAY=1 TO 800: NEXT DELAY
180 RUN
190 END
```

Tapez ***RUN*** et pressez **RETURN**.

Programmes tirés de *"Inside ATARI BASIC, A Fast, Fun, and Friendly Approach,"* par William Carris.

CONSTITUTION D'UN SYSTEME

Le genre de logiciel que vous employez et les applications auxquelles vous le destinez déterminent l'équipement périphérique dont vous allez avoir besoin. Il se peut que vous deviez utiliser une commande à levier appelée "joystick" pour les jeux sur ordinateur ou une imprimante pour obtenir une trace écrite de vos résultats.

CASSETTES ET DISQUETTES

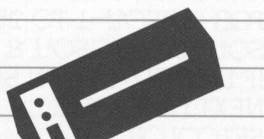
Si vous voulez sauvegarder (conserver) des données ou utiliser des logiciels sur cassette ou sur disquette, vous devrez acheter un lecteur/enregistreur de programmes ou une unité de disquette. Sans magnétocassette, ni unité de disquette, vous perdez automatiquement tout ce que vous avez tapé au clavier au moment même où vous mettez hors tension l'ordinateur.

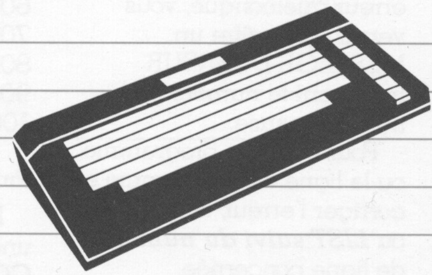
Le lecteur/enregistreur de programmes ATARI 1010™ constitue un moyen bon marché de stocker des informations. Les données y sont enregistrées sur une bande magnétique ordinaire en cassette. Pour bénéficier de plus de rapidité et d'une meilleure efficacité, vous déciderez peut-être d'acheter l'unité de disquettes ATARI 1050™. L'unité de disquettes exige un module d'extension mémoire que vous pouvez acquérir auprès de votre revendeur ATARI.

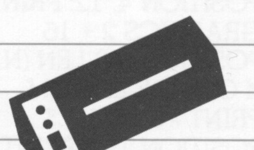
IMPRIMANTES

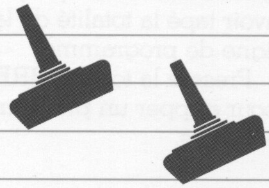
L'imprimate ATARI 1027™ est d'un très bon rapport qualité/prix à utiliser; elle imprime des caractères de qualité correspondance sur du papier standard. Les caractères sont entièrement formés, comme ceux d'une machine à écrire électrique.

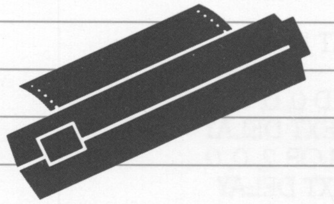
Dessins, tableaux et graphiques sont plus clairement rendus sur l'Imprimeuse Couleurs ATARI 1020™. Vous pouvez dessiner ou "tracer" des graphiques aux couleurs éclatantes avec les quatre crayons électroniques de l'Imprimeuse ATARI 1020™, ou imprimer votre texte en diverses dimensions.

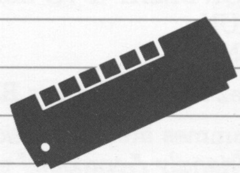












CONSEILS D'ENTRETIEN

Gardez votre ordinateur propre en l'essuyant de temps à autre avec un chiffon humide et sans peluche.

N'utilisez jamais de solvants ni d'agents de nettoyage ménagers sur votre ordinateur.

Ne laissez aucun liquide à proximité de votre poste de travail.

Evitez de rayer la plaque de plastique transparent se trouvant à côté de la colonne de touches de fonctions.

LIVRES ET MAGAZINES

La plupart des situations et problèmes auxquels vous risquez de faire face a déjà été rencontrée et résolue par d'autres. Les sources indiquées ici ne constituent que quelques uns des nombreux moyens qui peuvent vous aider ou vous guider vers de nouvelles et passionnantes directions pour l'utilisation de votre ordinateur personnel.

LIVRES

Albrecht, Bob; Finkel, LeRoy; et Brown, Jerald R. *ATARI® BASIC*. New York: John Wiley & Sons, 1979.
ATARI BASIC REFERENCE MANUAL. Atari, Inc., 1983.

TECHNICAL REFERENCE NOTES. Atari Home Computer System. Atari, Inc., 1983.

Willis, Jerry et Miller, Merl. *COMPUTERS FOR PEOPLE.* Beaverton, OR: Dilithium Press, 1982.

Poole, Lon; McNiff, Martin; et Cook, Steven. *YOUR ATARI COMPUTER.* Berkeley, CA: Osborne/McGraw Hill, 1982.

Carris, William. *INSIDE ATARI BASIC.* Reston, VA: Reston Publishing, 1983.

MAGAZINES

ANTIC—The Atari Resource. 600 18th St., San Francisco, CA 94107

ANALOG COMPUTING, The Magazine for Atari Computer Owners. P.O. Box 23, Worchester, MA 01603

HI-RES MAGAZINE, The Complete Magazine for Atari Users, 755 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750

EN CAS DE DIFFICULTE

QUESTION: J'ai installé mon ordinateur conformément au manuel d'instructions, mais rien ne se passe lorsque je le mets sous tension. Que dois-je faire maintenant?

REPONSE: Si le mot "READY" n'apparaît pas lorsque vous enclenchez votre ordinateur, vérifiez toutes les opérations auxquelles vous venez de procéder. Assurez-vous que tous les cordons et câbles sont fermement enfichés et que la tension d'alimentation parvient jusqu'au système. La lampe-témoin rouge "ON/OFF" située en bas à droite du clavier devrait être allumée. Essayez d'ajuster le bouton de réglage fin sur votre téléviseur. Si vous n'obtenez toujours pas l'affichage correct, ou si les mots "MEMORY TEST" apparaissent sur l'écran de votre téléviseur, il se peut que votre ordinateur ait besoin d'être révisé. Votre revendeur ATARI vous indiquera l'adresse du ATARI le plus proche.

QUESTION: Rien ne se passe lorsque je presse la touche **"HELP"**. Pourquoi?

REPONSE: La touche "HELP" est prévue pour vous assister lorsque vous travaillez sur certains programmes spécifiques. Si l'ordinateur ne répond pas, cela signifie que le programme que vous utilisez n'est probablement pas conçu pour l'utilisation de la touche "HELP".

QUESTION: Je viens d'essayer d'employer l'ATARI BASIC incorporé à l'ordinateur. J'ai entré un programme au clavier, mais il ne veut pas démarrer. Pourquoi?

REPONSE: Assurez-vous que vous avez pressé la touche **"RETURN"** après chaque instruction de programme, avant de frapper ***"RUN"***. En pressant **"RETURN"**, vous signalez en fait à l'ordinateur que vous allez entrer des informations.

Une autre erreur courante consiste à confondre le zéro avec la lettre O majuscule. Elles ont un aspect semblable, mais l'ordinateur les traite comme deux caractères entièrement différents. Le zéro (0) se trouve dans la rangée supérieure des touches du clavier, avec les autres chiffres. La lettre O (majuscule ou minuscule) se trouve sur la rangée juste en dessous.

Si d'autres problèmes ou difficultés concernant le langage machine se présentaient, consultez le manuel "*ATARI BASIC*".

QUESTION: Que dois-je faire si la lampe-témoin rouge "ON/OFF" s'allume, mais si l'image sur l'écran du téléviseur est distordue?

REPONSE: Vous devez vérifier un certain nombre de choses:

* Assurez-vous que le commutateur de canal TV sur l'ordinateur, ainsi que le commutateur de canal sur votre téléviseur sont en positions correctes.
* Placez une autre cartouche dans le compartiment prévu à cet effet, pour déterminer si le logiciel fonctionne. Assurez vous que la cassette est fermement engagée au fond du compartiment.

REMARQUES IMPORTANTES

Comme tous les autres appareils électriques, cet ordinateur maison ATARI produit divers rayonnements sur les fréquences radio. S'il n'est pas installé et employé correctement, conformément aux instructions, l'appareil est susceptible d'interférer avec la réception sur votre radio ou votre téléviseur.

Si vous soupçonnez cet appareil de produire des interférences avec votre propre radio ou votre téléviseur, mettez-le hors tension.

Si le problème d'interférence disparaît alors, cela veut probablement dire que l'ordinateur en est la cause. L'ordinateur étant sous tension, vous pouvez essayer de corriger ce problème en adoptant une ou plusieurs des mesures qui suivent:

* Changez l'orientation de votre antenne de radio ou de télévision
* Déplacez l'appareil par rapport à la radio ou au téléviseur.
* Mettez plus de distance entre l'appareil d'une part, et la radio et le téléviseur d'autre part.
* Il est parfois possible de redresser une image distordue sur l'écran du téléviseur en déplaçant le câble HF.



ATARI 600XL

EEN KRACHTIGE NIEUWE HUISCOMPUTER

Met de ATARI® 600XL™ dringt u de spannende wereld van de informatierevolutie binnen. Door eenvoudig de 600XL op uw televisietoestel aan te sluiten, kunt u op het scherm teksten schrijven en opmaken, grafieken en tekeningen creëren en programma's schrijven met behulp van de ingebouwde computertaal ATARI BASIC.

Uw computer geeft u toegang tot een grote reeks ATARI produkten. Als u over de juiste accessoires en programma's beschikt, kunt u o.a. muziek componeren, computerspelletjes spelen, met andere ATARI huiscomputer bezitters contact onderhouden of uw administratie bijhouden. De computer biedt u werkelijk ongekende mogelijkheden.

Het boekje met aansluitinstructies legt u uit hoe u de ATARI 600 XL moet aansluiten.

Programma magazijn
Insteekbare programma eenheden maken snelle en gemakkelijke programmalading mogelijk.



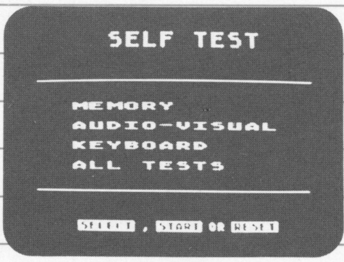
Besturingsknuppel of paddle aansluiting
Voor het aansluiten van tastplaten, sleutels, lichtpennen, besturingsknuppels en paddle regelaars.

TESTEN VAN HET SYSTEEM

De ATARI 600XL test zichzelf automatisch bij het inschakelen. De woorden MEMORY TEST verschijnen op het scherm als het apparaat niet goed functioneert.

Voordat u de computer voor de eerste keer in gebruik neemt, moet u het systeem ook testen door middel van een reeks visuele en geluidstests.

U kunt dit doen met behulp van het SELF TEST-menu.

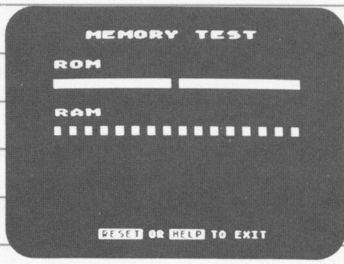


SELF TEST

Om de SELF TEST te beginnen, moet u de **OPTION**- toets ingedrukt houden terwijl u de computer inschakelt, of het woord **BYE** intypen wanneer READY op het scherm verschijnt.

Het SELF TEST-menu (een opsomming van de verschillende tests) wordt dan getoond. Druk op de toets **SELECT** om uw keuze te maken en druk op **START** om te beginnen. Gebruik de **HELP**-toets om het SELF TEST-menu weer op te roepen. Druk de **RESET**-toets in om het testen te onderbreken en terug te keren naar ATARI BASIC.

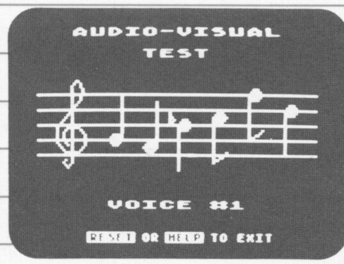
Indien u uit het menu het onderdeel ALL TESTS kiest, neemt de computer automatisch de MEMORY-, de AUDIOVISUAL-, en KEYBOARD- tests door. Druk op de **HELP**-toets om het testen te onderbreken en naar het menu terug te keren; druk op de **RESET**-toets om naar ATARI BASIC terug te keren.



MEMORY TESTS (GEHEUGENTESTS)

Uw computer heeft twee soorten geheugen: ROM is het permanente geheugen en RAM is het geheugen dat beschikbaar is voor de programma's die u in de computer laadt of zelf intypt.

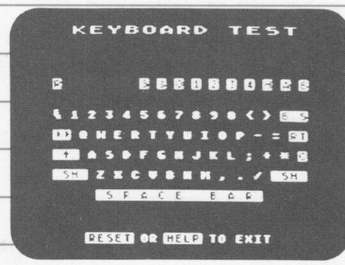
Er verschijnen twee kleurstrepen op het scherm wanneer ROM getest wordt. Gedurende de RAM-test komen er 16 vierkanten op het scherm. De strepen en vierkanten moeten groen of blauw worden. Mochten ze rood of paars worden, neem dan contact op met de ATARI-dealer.



AUDIO-VISUAL TEST (AUDIO-VISUELE TEST)

De ATARI 600XL heeft vier programmeerbare geluidskanalen en de mogelijkheid om kleuren en tekeningen weer te geven. Een notenbalk en een G-sleutel verschijnen bij deze test op het scherm boven het nummer van het kanaal dat getest wordt. Er worden 6 noten gespeeld en getoond voor elk van de vier kanalen.

Als een kanaalnummer verschijnt zonder dat men geluid hoort, is er iets mis. De kleuren moeten in iedere test gelijk blijven.



KEYBOARD TEST (TOETSENBORD TEST)

Het toetsenbord wordt tijdens deze test op het beeldscherm afgebeeld. Indien u een toets indrukt gaat de overeenkomstige toets op het scherm knipperen. Als de toets niet knippert, functioneert hij niet.

De **SHIFT** en **CONTROL**-toetsen knipperen alleen als ze tegelijk met een andere toets worden aangeslagen. **HELP** en **RESET** maken een eind aan de test en bij het indrukken van **BREAK** gebeurt er niets.

SOFTWARE

De software maakt de computer geschikt voor een bepaalde taak. Voor talrijke toepassingen bestaan er kant-en-klare programma's.

GEHEUGEN

De omvang van het computergeheugen bepaalt hoeveel informatie het kan opslaan. De ATARI 600XL heeft met 16k voor de meeste doeleinden een toereikende hoeveelheid geheugen, maar voor sommige programma's is meer geheugen nodig. U kunt bij de ATARI-dealer een module kopen om het geheugen uit te breiden.

PROGRAMMA MODULEN

Veel programma's worden in modulen geleverd. Stop deze modulen in de gleuf bovenop de computer, met het etiket naar voren.

Als u net een ander programma heeft gebruikt, moet u niet vergeten de **RESET**-toets in te drukken nadat het nieuwe programma is geplaatst.



HET TOETSENBORD

De meeste toetsen op het toetsenbord van de computer functioneren op dezelfde wijze als bij een schrijfmachine. De CONTROL- en SHIFT-toetsen worden gebruikt om de cursor over het scherm te bewegen, om tekst te wissen of tussen te voegen of om een tekst te wijzigen.

Voor deze functies moet u de **CONTROL**- of de **SHIFT**-toets ingedrukt houden terwijl u tegelijkertijd een andere toets aanslaat.

De cursor is het witte vierkantje dat u op het scherm ziet. Het geeft aan waar u zich in een programma of tekst bevindt.

Hoe een toets functioneert is afhankelijk van het programma. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing van het betreffende programma voor meer informatie.



OPDRACHTEN

OPTION

Met de **OPTION**-toets kunt u kiezen uit de variaties binnen een programma.

RESET

De **RESET**-toets stopt de computer en brengt de beginfase van het programma weer op het scherm. (Vaak wordt geadviseerd om de BREAK-toets te gebruiken om een lopend programma te stoppen).

START

De **START**-toets brengt gewoonlijk een programma of een spel op gang.

SELECT

De **SELECT**-toets dient om binnen een programma een keuze te maken uit mogelijke toepassingen.

HELP

De **HELP**-toets biedt hulp bij sommige programma's.

BREAK

De **BREAK**-toets onder breekt het programma dat de computer op dat ogenblik uitvoert.

ESC

Het gebruik van de **ESC(ESCAPE)**-toets hangt van het programma af. In sommige programma's kan men met deze toets van het ene menu naar het andere springen.

CONTROL INSERT

CONTROL INSERT voegt in sommige programma's een spatie in. Op de ingevoegde spaties kunnen letters of cijfers getikt worden.

DELETE BACK SPACE

DELETE BACK SPACE verschuift de cursor één plaats naar links en wist het oorspronkelijke teken. Als men de toets ingedrukt houdt, worden steeds meer tekens gewist.

CONTROL DELETE BACK SPACE

CONTROL DELETE BACK SPACE wist het teken waarop de cursor staat en verschuift de resterende tekens tot de regel gevuld is.

CONTROL 1

CONTROL 1 stopt de uitvoer naar het TV-scherm. Druk de toets nogmaals in om verder te gaan.

CONTROL 2

CONTROL 2 laat een zoemtoon horen.

CONTROL 3

CONTROL 3 geeft aan dat er voor dit bestand geen invoer meer mag plaatsvinden via het toetsenbord. (EOF-teken)

SHIFT INSERT

SHIFT INSERT maakt ruimte om een programma- of tekst regel tussen te voegen.

SHIFT DELETE BACK SPACE

SHIFT DELETE BACK SPACE wist de programma- of tekstregel waarop de cursor staat.

SHIFT

SHIFT geeft hoofdletters als de computer in de kleine-letter-modus (lower case mode) staat.

CAPS

CAPS zet de computer van de hoofdletter-modus (upper case mode) in de kleine-letter-modus (lower case mode). Maakt de computer vrij uit de CONTROL LOCK positie.

CONTROL CAPS

CONTROL CAPS zet de computer in de CONTROL LOCK-modus. Bij het indrukken van de lettertoetsen verschijnen nu grafische tekens op het scherm.

SHIFT CAPS

SHIFT CAPS zet de computer in de hoofdletter-modus. Druk op de SHIFT-toets voor speciale tekens op de cijfertoetsen.

CONTROL ↑ ↓ ← →

CONTROL↑ ↓ ← → beweegt de cursor zonder het programma of de tekst te veranderen.

RETURN

RETURN brengt de cursor terug naar de linker kantlijn en maakt de computer duidelijk dat u met het typen of opmaken van een programmaregel klaar bent.

(REVERSE VIDEO) schakelt omgekeerde video (donkere tekst op een lichte achtergrond) in en uit. In sommige programma's heet dit de ATARI (⅄) toets.

(AUTO REPEAT) Wanneer u een toets ingedrukt houdt, herhaalt het teken zich totdat u de toets loslaat.

GRAFISCHE SYMBOLEN

Er zijn 29 grafische tekens opgenomen op het toetsenbord van de computer. Hiermee kunt u grafieken en tabellen opstellen en tekeningen maken. Dit toetsenbord laat zien welke toetsen u — samen met de **CONTROL**-toets —moet indrukken om ieder teken op te roepen.



INTERNATIONALE TEKENS

In het toetsenbord is een reeks internationale tekens opgenomen. Om toegang te krijgen tot deze toetsen in BASIC dient u de volgende POKE- opdracht te geven: POKE 756, 204 (druk op **RETURN**)
Druk op **CONTROL** tegelijk met de hieronder getoonde toetsen om de internationale tekens op het beeldscherm te tonen.



ATARI BASIC

Nu kunt u gaan experimenteren met de ingebouwde programmeertaal ATARI BASIC. U kunt ATARI BASIC gebruiken om zelf computer-programma's te schrijven.

Typ de volgende programma's in. U zult verbaasd staan over de mogelijkheden die de computer u biedt.

Programma 1 toont de grafische mogelijkheden van de computer; programma 2 laat zien hoe u geluid kunt gebruiken en programma 3 is een computerspelletje.



Tik *NEW* en druk de **RETURN**-toets in om het geheugen te wissen voordat u een nieuw programma intypt.

Heeft u zich vergist? Druk dan de **DELETE BACK SPACE**-toets in totdat u de fout heeft gewist. Voer daarna de correctie uit en ga verder. U kunt ook naar een fout teruggaan door de **CONTROL**-toets ingedrukt te houden en tegelijkertijd een van de pijltoetsen (cursorbesturing) aan te slaan.

Druk de **RETURN**-toets in nadat u een regel heeft getypt (ook na de correctie van een regel). Door de **RETURN**-toets in te drukken wordt de informatie in het geheugen gezet.

Indien er fouten zitten in een programmaregel krijgt u een foutmelding die het regelnummer opgeeft nadat u **RUN** heeft getikt.

Tik ***LIST*** of ***LIST plus het regelnummer*** (b.v. LIST 10) om respectievelijk het programma of de betreffende programmaregel op te roepen en de fout te corrigeren.

Typ deze BASIC programma's precies zoals ze hier geschreven staan. Indien een regel te lang is voor het scherm (langer dan 40 tekens), dan zet de computer de regel automatisch op de volgende voort.
Druk de **RETURN**-toets pas in als u de hele programmaregel heeft getypt.

Druk op de **BREAK**-toets om een programma te stoppen.

Programma: **1**

[Typ het volgende precies zoals het er staat, en sla na elke regel RETURN aan.]

```
10 GRAPHICS 11
20 LL=191
30 RL=79
40 FOR ZEBRA=0 to 48
50 REM GTIA HIWAY*FAST LANE*
60 COLOR ZEBRA
70 PLOT RL, LL
80 DRAWTO 0, 0
90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Tik *RUN*, en druk **RETURN** in en de rest gaat vanzelf!

Programma: **2**

```
10 GRAPHICS 7+16: SETCOLOR 4, 0, 0:
SETCOLOR 1, 0, 4
20 COLOR 2
30 PLOT 2,2: DRAWTO 30, 34: DRAWTO 78, 40:
DRAWTO 100, 57: DRAWTO 110, 50: DRAWTO 140, 76
40 FOR LIGSOU=1 TO 255
50 SOUND 0, LIGSOU, 8, 10
60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR 1, 0, 14
70 NEXT LIGSOU
80 SETCOLOR 1, 0, 0
90 FOR DE=1 TO 200: NEXT DE
100 GOTO 10
```

Tik *RUN*, en druk **RETURN** in,

Programma: **3**

Om de pijl) in dit programma te krijgen, moet u de **ESCAPE**-toets één keer indrukken, dan **CONTROL** ingedrukt houden en op **CLEAR** drukken. Daarna de aanhalingstekens sluiten.

```
10 PRINT " ) ": DIM NAME$ (20) : POSITION 2, 7
20 PRINT "TYP UW NAAM IN EN DRUK OP DE
RETURN-TOETS"
30 POSITION 4, 12: PRINT "NAAM";: INPUT NAME$
40 GRAPHICS 2 + 16
50 POSITION (20-LEN (NAME$)) /2, 4: REM CENTREERT DE
NAAM
60 PRINT #6; NAME$
70 POSITION 1, 7: PRINT #6; "IS EEN FLITSENDE VOGEL":
REM TYPT "IS EEN FLITSENDE VOGEL" IN INVERSE VIDEO
80 FOR FLIP = TOT 20
90 FOR FLASH=0 TOT 14
100 SETCOLOR 0, 0, FLASH: SOUND 0, FLASH, 10, 10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20: NEXT DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0, 0, 14: SOUND 0, 0, 0, 0
150 FOR DELAY=1 TO 1000: NEXT DELAY
160 SETCOLOR 0, 0, 0: SETCOLOR 2, 0, 0
170 FOR DELAY=1 TO 800: NEXT DELAY
180 RUN
190 END
```

Tik **RUN** en druk de **RETURN**-toets in..

Programma's uit *"Inside ATARI BASIC, A Fast, Fun, and Friendly Approach",* door William Carris.

HET OPBOUWEN VAN EEN SYSTEEM

Het soort software dat u gebruikt en de toepassingen die u verlangt, bepalen wat voor extra apparatuur u nodig heeft. Misschien wenst u een joystick voor computerspelletjes of een printer om gegevens af te drukken.

CASSETTES AND DISKETTES

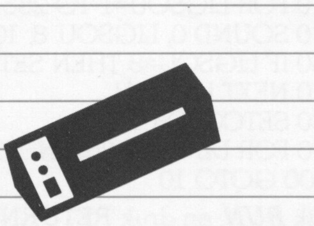
Indien u gegevens wilt bewaren of software op cassettes of diskettes wilt gebruiken, moet u een programmarecorder of een disk drive aanschaffen. Zonder een recorder of disk drive gaat alles wat u tikt verloren zodra u de computer uitschakelt.

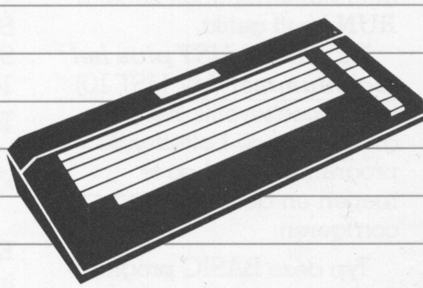
De ATARI 1010™ programmarecorder biedt een niet te dure mogelijkheid om informatie op te slaan. De gegevens worden op een gewone compact cassette opgenomen. Om nog sneller en efficiënter te werken, kunt u een ATARI 1050™ disk drive aanschaffen. Hiervoor heeft u dan ook een module nodig om het geheugen uit te breiden. Uw ATARI-dealer verkoopt dergelijke modulen.

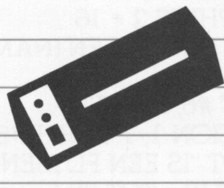
PRINTERS

De goedkope en handzame ATARI 1027™ Printer drukt gewone letters op normaal schrijfmachinepapier. De tekens worden volledig gevormd, zoals het lettertype van een elektrische schrijfmachine.

Tekeningen, tabellen en grafieken worden het best gereproduceerd door de ATARI 1020™ 40-koloms kleuren Printer/Plotter. U kunt met de vier kleurpennen van de ATARI 1020 levendige grafische voorstellingen tekenen of "plotten". Bovendien kunnen teksten in verschillende afmetingen en in verschillende kleuren worden gedrukt.

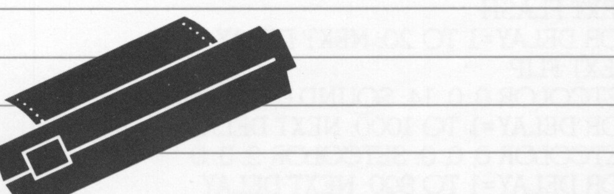


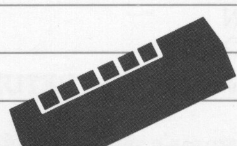












WENKEN VOOR HET ONDERHOUD

Houd uw computer schoon door hem zo nu en dan met een vochtige, nietpluizende doek af te nemen.

Gebruik geen oplos- of reinigingsmiddelen voor het schoonmaken van de computer.

Blijf met vloeistoffen uit de buurt van de computer.

Vermijd krassen op de doorschijnende plastic laag naast de functietoetsen.

BOEKEN EN TIJDSCHRIFTEN

De meeste situaties en problemen die zich kunnen voordoen, zijn reeds door anderen aangepakt en opgelost. De publikaties die hier genoemd worden zijn slechts enkele van de hulpmiddelen die u ten dienste staan en u kunnen wijzen op nieuwe, interessante toepassingen van de huiscomputer.

BOEKEN

Albrecht, Bob; Finkel, LeRoy; en Brown, Jerald R *ATARI2® BASIC.* New York: John Wiley & Sons, 1979.

ATARI BASIC HANDLEIDING Atari, Inc. 1983

TECHNICAL REFERENCE NOTES. Atari Home Computer System. Atari, Inc. 1983

Willis, Jerry en Miller, Merl. *COMPUTERS FOR PEOPLE.* Beaverton, Oregon: Dilithium Press, 1982.

Poole, Lon; McNiff, Martin; en Cook, Steven. *YOUR ATARI COMPUTER.* Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw Hill, 1982.

Carris, William. *ATARI BASIC VAN BINNENUIT BEKEKEN.* Reston, Va: Reston Publishing, 1983.

TIJDSCHRIFTEN

Waarin regelmatig artikelen verschijnen over Atari computers:

Personal Computer Magazine. VNU Business Press Group BV, Amsterdam.

Databus, Kluwer Technische Tijdschriften, Deventer. Radio Bulletin. De Muiring, Bussum. Chip, Vogel Verlag, München.

EVENTUEL PROBLEMEN

Vraag. Ik heb de computer volgens de aansluit-instructies aangesloten, maar er gebeurt niets als ik het apparaat aanzet. Wat nu?

Antwoord. Als het woord READY niet op het scherm verschijnt bij het inschakelen van de computer, controleer dan de aansluithandelingen stapsgewijs. Overtuig u ervan dat alle draden en kabels goed aangesloten zijn en dat het systeem van stroom voorzien wordt. Het rode POWER-lampje rechtsonder op het toetsenbord moet branden. Probeer de TV beter af te stemmen. Als u nog steeds de juiste tekst niet krijgt, of als de woorden MEMORY TEST op het scherm verschijnen, dan moet de computer nagekeken worden. Raadpleeg in dat geval uw ATARI-dealer.

Vraag. Wanneer ik op de **HELP**-toets druk, gebeurt er niets, Waarom niet?

Antwoord. De HELP-toets is ontworpen om bij bepaalde programma's hulp te bieden. Als de computer niet reageert, wordt in het programma dat u gebruikt waarschijnlijk de HELP-toets niet benut.

Vraag. Ik heb net geprobeerd de ingebouwde computertaal ATARI BASIC te gebruiken. Ik heb een programma ingetypt, maar het functioneert niet. Waarom?

Antwoord. Controleer of u de **RETURN**-toets heeft ingedrukt na ieder programma-onderdeel voordat u *RUN* tikt. Door op de **RETURN**-toets te drukken vertelt u de computer dat er informatie wordt ingevoerd.

Een andere, vaak voorkomende vergissing is het verwarren van de nullen met de hoofdletter O. Zij lijken veel op elkaar, maar de computer behandelt ze als verschillende tekens. De nul bevindt zich in de bovenste rij toetsen op het toetsenbord met de andere cijfers. De letter O zit in de rij eronder.

Als u andere problemen heeft met de computertaal, raadpleeg dan de *"ATARI BASIC HANDLEIDING."*

Vraag. Wat moet ik doen als het rode POWER-lampje gaat branden, maar het televisiebeeld is niet goed?

Antwoord. U moet een aantal punten controleren.

*Ga na of de TV kanaalschakelaar op de computer en de kanaalkeuzeschakelaar van uw televisie-toestel in de juiste stand staan.

*Probeer een andere programma-module om te zien of de software functioneert. Druk de module tot op de bodem van de gleuf.

BELANGRIJKE INFORMATIE

Zoals ieder ander elektrisch apparaat, gebruikt en produceert deze ATARI huiscomputer energie in de vorm van radiofrequenties. Indien het toestel niet op de juiste wijze geïnstalleerd is en niet volgens de instructies bediend wordt kan storing in de radio- of televisieontvangst optreden.

Als u gelooft dat de computer de radio- of televisieontvangst stoort, schakel het apparaat dan eens in en uit.

Als de storing stopt wanneer de computer is uitgeschakeld, dan wordt de storing waarschijnlijk door de computer veroorzaakt. Schakel de computer in en probeer het probleem te verhelpen door één of meerdere van de volgende maatregels te nemen:

*Draai de radio- of televisie-antenna een andere kant op.

*Zet de computer op een andere plaats t.o.v. de radio of televisie.

*Zet de computer verder van de radio of televisie af.

*Door de RF-kabel te bewegen kan het gestoorde televisiebeeld soms verbeterd worden.

ATARI®
COMPUTER
600XL™
PROOF OF PURCHASE

ATARI®

A Warner Communications Company

ATARI Sales and Distribution Company
P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086

Printed in Hong Kong
C061946 REV.A